

теперь
4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ!

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

МЕГАПОСТЕРЫ: FAR CRY
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

CD
DVD

№1 В МИРЕ

224

страницы

№5 (80)
2004

И
Г
Р
О

МАШИНА

www.igromania.ru



из первых рук

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

вердикт

FAR CRY
UNREAL
TOURNAMENT
2004

SPLINTER CELL:
PANDORA TOMORROW
BATTLEFIELD VIETNAM
KILL SWITCH

в разработке

SACRED
THE BARD'S TALE
STAR WARS:
REPUBLIC
COMMANDO

в центре внимания

HITMAN:
CONTRACTS
BLOODRAYNE 2

полезный софт

ДЕСЯТЬ ЛУЧШИХ DOWNLOAD-МЕНЕДЖЕРОВ

антихакер

ХАКЕРЫ: ЛЮБИТЕЛИ И ПРОФЕССИОНАЛЫ

часть тиража **С 2 CD**
а часть **С DVD**

МАКСИМУМ ОТ
MAX
WXX
МАКСИМУМ

МЫ БЫЛИ В ЧЕРНОБЫЛЕ
S.T.A.L.K.E.R.
НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ

на CD/DVD

CD+DVD **МАФИЯ: SNOW MOD**
ЗИМА В ГОРОДЕ ГАНГСТЕРОВ

CD+DVD **ПРОТИВОСТОЯНИЕ 4: FRM 2 MOD**
СЛЕДУЮЩИЙ ЭТАП ВОЙНЫ

CD+DVD **BATTLEFIELD 1942:**
DESERT MOD
СОВРЕМЕННЫЕ
БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ЖЕЛЕЗНЫЙ

ЦЕХ: ТЕСТИРОВАНИЕ

DVD-ПРИВОДОВ С ФУНК-

ЦИЕЙ ЗАПИСИ DVD • ЛУЧШИЙ

ПРОЦЕССОР ДЛЯ ГЕЙМЕРА: ATHLON 64

FX-53 • ВПЕРВЫЕ НА АРЕНЕ: ТЕСТ

ТЕПЛОВЫХ ТРУБОК **ИГРОСТРОЙ:** СОЗДА-

НИЕ ОБЪЕМНОГО МИРА В CULT3D **DEATH-**

MATCH: COUNTER-STRIKE: ИСКУССТВО СКРЫ-

ВАТЬСЯ В ТЕНИ **КИБЕРСПОРТ:** ДЕВУШКИ В

КИБЕРСПОРТЕ

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

Магия войны • Armed & Dangerous • Beyond Good & Evil •

Dead to Rights • Deus Ex: Invisible War • Hidden & Dangerous

2 • NWN: Hordes of the Underdark • Spellforce • Uru: Ages

Beyond Myst • X2: The Threat

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ НА CD+DVD

обложка: HITMAN: CONTRACTS



Привет всем!

Апрель оказался чрезвычайно насыщенным игровыми релизами. Соответственно, в текущем номере вас ждет целая обойма обзоров — давно уже не было такого всплеска активности у разработчиков и такого количества работы у редактора раздела. Что такого понаделали активные разработчики?

Во-первых, один за другим повыходили Battlefield: Vietnam, Far Cry и Unreal Tournament 2004. Все трое, как на подбор, безусловные хиты. Far Cry отнял целую неделю жизни у редактора компакта Степана Чечулина, а в новый UT по вечерам теперь гоняет чуть ли не вся редакция, включая женщин, детей и стариков. Далее — внезапно и неожиданно весьма неплохими играми оказались kill.switch, Dead Man's Hand и третий Lords of the Realm. В общую демонстрацию влились давно ожидаемые аддоны Splinter Cell: Pandora Tomorrow и Rainbow Six: Athena Sword. А кроме них, вышла еще целая обойма игр, которые вроде как за душу не берут — но и запихивать их в короткоформатный "Вердикт" нам никоим образом не хотелось. Вот и решили ввести новый формат обзоров — одностраничные. В них, с одной стороны, удастся рассказать об игре все, что необходимо, а с другой — можно не тратить место на высасывание из пальца разных подробностей, которые мало кому интересны и принципиального значения для обзора не имеют. Нам формат одностраничных обзоров показался очень удобным, и в дальнейшем мы планируем его использовать.

По поводу обзоров и вообще всего Rulezz&Suxx хочу сказать еще вот что. Как вы помните, пару номеров тому назад мы обновили

ли дизайн раздела. Кроме прочего — поставили массу скринов достаточно крупного размера. И благодаря этому получили ряд отзывов, в которых говорилось, что такие здоровые скрины вроде как смотрятся не здорово — такие габариты ни к чему. Мы решили немного подкорректировать политику партии... Каким именно образом — вы неизбежно увидите, листав полные обзоры. Как нам кажется, мы достигли золотой середины. Ждем ваших отзывов.

От журнала перейдем к компакт и DVD. Первое, о чем стоит сказать — затея с фильмом, посвященным Второй Конференции Разработчиков Игр, имела оглушительный успех. В связи с чем данное направление планируем всячески развивать. Следите, как говорится, за нашими репортажами. Ну, а тот компакт или DVD, который вы пять минут назад извлекли из упаковки с журналом, содержит отличное видеоинтервью с Джоном Ромеро и Томом Холлом. Оно просто не поместилось в предыдущий раз, и мы, если помните, обещали подготовить его к майскому номеру. Так что — добро пожаловать на просмотр.

Вторая новость с CD/DVD-полей: начиная с этого номера, мы стали делать... игровые видеонюжести. Что это такое и едят ли его с попкорном — читайте в спец-блоке, который вы без труда отыщете в "CD-мании" по характерному ярко-оранжевому цвету. Надеюсь, вам понравится.

Поскольку не меньшую популярность, чем фильм о КРИ, обрели и наши игровые наклейки — мы решили увеличить их количество до четырех. Надеюсь, ваши домашние лояльно относятся к появлению на шкафах, полках и стенах изображений ваших любимых игровых героев...

И последнее, о чем хотелось бы сказать. В конце марта мы по приглашению наших друзей из GSC GameWorld снова ездили в Киев. Повод того стоил: нам обещали наконец-то показать геймплей "Сталкера". Показ состоялся и принес немало впечатлений. Рассказ о них в красочном изложении Матвея Кумби вы найдете в нашей флагманской рубрике "Из первых рук". И там же — лаконичный, но весьма наглядный фоторепортаж о нашей поездке в Настоящую Зону — в Чернобыль, где нам удалось побывать благодаря усилиям ребят из GSC. Не каждому человеку за целую жизнь доведется увидеть то, что увидели мы. Впрочем, не буду далее задерживать вас на подступах к журналу. Приятного чтения!

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби
Редакторы
Алексей Макаренко, Степан Чечулин,
Олег Ставицкий, Николай Арсеньев,
Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректор
Ольга Шемякина
Программирование сайта и компакта
Денис Валуев, Ирина Сидорова
Творческо-производственный состав
Антон Логвинов, Армен Есаулов,
Денис Тангалычев, Виктор Расстрыгин
Арт-директор
Роман Грыныха
Технолог-верстальщик
Денис Ганючка
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Павел Васин,
Денис Недылич,
Виктор Бодров (дизайнер обложки),
Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD/DVD)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров
Руководитель издательства
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ИгроМедиа

Тел./факс (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глотова (anna@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimowa@igromania.ru),
Дина Ситдикова (dina@igromania.ru),
Серьян Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналу всегда требуются
талантливые авторы.

Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"
Упакован: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 120,000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефонам редакции.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-18

Новостной меридиан
Даты выхода игр

06
18

CD-МАНИЯ

20-32

От редактора
Руководства и прохождения
ИГРОВАЯ ЗОНА
Первая тема компакт: Мафия: Snow Mod
Вторая тема компакт: F1 Challenge 99-02: SEASON 2003
Третья тема компакт: Противостояние VI: FMRM 2 Mod
Демоблок
Патчи и трейнеры
По журналу
Софтверный набор
Разделы на DVD
Первая тема DVD: Battlefield 1942: Desert Mod
Вторая тема DVD: Morrowind: Predator: Hunters and Prey
Всякое разное

20
20
20
24
26
27
28
28
29
30
30
30
30
30

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

34-43

На войне как на войне. Вторая Мировая начинается в этом году
Прогулка по зоне. Как мы играли в S.T.A.L.K.E.R.

34
39

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

44-58

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

44-47

Dark Fall II: Lights Out • GravRally
Juiced • Starshatter
The Suffering
Vaishvanara • Миреленд (Mirrorland)

44
45
46
47

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?

48-58

Star Wars: Republic Commando
Sacred (Князь тьмы)
Metalheart: Replicant Rampage
Bard's Tale
Мор. Утопия

48
50
52
54
56

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

60-63

Hitman: Contracts
Bloodrayne 2

60
62

R&S: ВЕРДИКТ

64-104

Рейтинговая система "R&S: Вердикт"
Everest • School Tycoon • Final Mission • Ski Resort Tycoon
Кто подставил космокролика? • Черное зеркало •
Postal 2: Раздели боль • XIII
Даты выхода локализаций и отечественных проектов

64
65
66
67

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ

68-104

Unreal Tournament 2004
Far Cry
Battlefield Vietnam
Conan
kill.switch
Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Dead Man's Hand
Lords of the Realm 3
Rainbow Six 3: Athena Sword
Knights of the Temple
Castle Strike
Blade & Sword (Клинок доблести)
Sonic Adventure DX - Director's Cut
Neighbours from Hell 2 (Как достать соседа 2)
Silent Hunter 2
Революционный квест
Репортаж

68
72
76
80
82
84
86
88
92
93
94
96
98
100
102
103
104

ИГРА МЕСЯЦА

106-108

Итоги голосования за период с июня 2003 по март 2004
Во что поиграть в этом месяце • Игровой тотализатор
"Игромания" рекомендует

106
107
108

АНТИХАКЕР

110-113

Хакеры: Любители и профессионалы, ч.1

110

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

114-145

Железные новости

114

Теория

Эволюция видеокарт: от Voodoo Rush до Rage 128 Pro, ч.1
Новая платформа Intel

116
120

Тестирование

Вторая жизнь Athlon XP
Приводы стандарта DVD±R/RW с возможностью записи DVD-дисков
Пристальный взгляд на Athlon 64 FX-53

124
128
134

Разгон

Zalman ZM80C-HP и Thermaltake Giant II в действии

136

Новинки рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка

140

Компьютер в сборке

Игровая станция от компании "Форс Компьютерс"

142

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

144

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

146-147

"Компьютер постоянно пищит, иногда затихает, но потом начинает с новой силой. Мне это ужасно надоело!" —
Ваши проблемы решает наш штатный эрудит — Дмитрий Горячев

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

148-156

Софт-экспресс

Полезные новости, полезные советы, easter egg

148
148

Теория

"Игромания" пристально смотрит на skins-индустрию

149-150
149

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Age of Wonders: Shadow Magic	.28
Alphaball	.29
America's Army	.08
Armed and Dangerous	.20, 29, 208
Augustus	.08
Bad Boys 2	.208
Ball Swapper	.29
Bard's Tale	.54
Battlefield 1942	.28, 30
Battlefield Vietnam	.26, 29, 76
Beyond Good & Evil	.20
Blade & Sword (Клинок доблести)	.96
Bloodrayne 2	.62
Breed	.28
Call of Duty	.12, 28, 202
Castle Strike	.94
Castle Wolfenstein	.10
Chaos League	.08
Children of the Nile	.12
Civilization III	.22
Conan	.80
Counter-Strike	.26, 28, 198, 202
Dark Fall II: Lights Out	.44
Darkfall	.170
Dead Man's Hand	.86, 208
Dead to Rights	.20
Deer Hunter	.08
Destiny Sphere	.172
Deus Ex: Invisible War	.20
Diamond Caves 3	.29
DOOM II	.31
DOOM III	.08
DRIV3R	.08
Duke Nukem Forever	.08
Empires: Dawn of the Modern World	.22
ETROM: The Astral Essence	.08
Europa Universalis 2	.28
Everest	.65
F1 Challenge 99-02	.22
Far Cry	.26, 28, 29, 72
FIFA 2004	.22
Final Mission	.65
Gothic II	.08
Grafan	.06
Grand Theft Auto	.31
Grand Theft Auto: Vice City	.13, 22
GravRally	.44
Half-Life	.22
Halo: Combat Evolved	.22
Hidden & Dangerous	.31
Hidden & Dangerous 2	.20
Hitman: Contracts	.60
HomeWorld 2	.28
Insane	.209
Jedi Knight: Jedi Academy	.28
Joint Operations: Typhoon Rising	.28
Juiced	.45
Kai-Jin	.29
kill.switch	.28, 82
KnightBlade: Final Flight	.06
Knights of the Temple	.93
Lord of the Rings: War of the Rings	.192
Lords of the Realm 3	.29, 88
Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)	.24
Manhattan Chase	.28
Max Payne 2:	
The Fall of Max Payne	.07, 24, 176, 180
Metalheart: Replicant Rampage	.52
MVP Baseball	.29
Need for Speed: Underground	.24
Neighbours from Hell 2	
(Как достать соседа 2)	.100
Nemesis of The Roman Empire	.29
Neverwinter Nights	.08
Neverwinter Nights:	
Hordes of the Underdark	.08, 20, 24
Neverwinter Nights:	
Shadows of Undrentide	.08
Novadrome	.10
Operation Flashpoint	.25, 26
Pariah	.14
Postal 2	.08
Postal 2: Раздели боль	.65
Project I.G.I. 2	.08

Purge	192
Quake III Arena	28, 200, 203
Rainbow Six 3: Athena Sword	92
Rainbow Six 3: Raven Shield	25
Reel Deal Slots Nickel Alley	29
Repton 1	208
RollerCoaster Tycoon 3	09
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	39
Sacred (Князь тьмы)	29, 50
Salvo	15
Sam & Max Freelance Police	11
School Tycoon	65
Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed	07
Serious Sam	25
Silent Hunter 2	29, 102
Ski Resort Tycoon	65
Sonic Adventure DX — Director's Cut	98
Spartan	28, 29
Spellforce: The Order of Dawn	20
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	29, 84
Star Wars:	
Jedi Knight — Jedi Academy	25, 203
Star Wars: Republic Commando	48
Star Wars: Knights of the Old Republic	24
Starcraft: Brood War	25
Starshatter	45
SWAT: Urban Justice	15
Telladar Chronicles: Reunion	14
Terminator 3: War of the Machines	08
The Elder Scrolls III: Morrowind	25, 30
The Moment of Silence	11
The Sims	25
The Suffering	46
Thief: Deadly Shadows	06
TOCA Race Driver 2:	
The Ultimate Racing Simulator	28
Tom Clancy's Ghost Recon	26
Total Annihilation	12
True Crime: Streets of LA	08
UFO: Aftermath	26
Universal Combat: Edge to Edge	06
Unreal 3	08
Unreal Tournament 2003	184
Unreal Tournament 2004	14, 26, 68, 208, 209
Uru: Ages Beyond Myst	20
Vaishvanara	47
Warcraft III	26
Warlords Battlecry 2	209
Warlords IV: Heroes of Etheria	192
Wing Commander Prophecy	209
X2: The Threat	20
XIII	28, 66
Блицкриг	20
Вторая Мировая	34
Дальнобойщики 2	28
Магия войны: Тень повелителя	20
Механоиды	209
Противостояние	22
Противостояние IV	27
Революционный квест	103
Репортаж	104
Рыцари за работой (Knight Shift)	28
Судья Дредд	
(Judge Dredd: Dredd vs. Death)	209
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	22
Кто подставил космокролика?	65
Миреленд (Mirrorland)	47
Мор. Утопия	56
Черное зеркало	65

Мобильные игры

Glider	175
Hover Ball	175
Kamikaze the God's wind	175
Mummy and The Beauty	175

Внекомпьютерные игры

AD&D Forgotten Realms	30
Call of Cthulhu	210
D&D	30
d20 Modern	30
Dungeons & Dragons	210
Lord of the Rings TCG	210
Magic The Gathering	30, 210, 213
Star Trek CCG	30, 213
Star Wars RPG	210
Астронд	30
Берсерк	30
Колонизаторы	30, 212

Практика
Десять лучших download-менеджеров

151-153

Софтверный набор

154-156

Свежатица!
Полезный софт

154
155

ИНТЕРНЕТ

158-167

Новости интернета

158

Сайт за час

160

Что такое .xml

164

Интересное в Сети

166

ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ

168-173

Новости онлайн-игр

168

Первый взгляд на Darkfall. Тьма наступает

170

Destiny Sphere. Клановые разборки в далеком космосе

172

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

174-175

Тайное становится явным

174

Обзоры игр

175

ИГРОСТРОЙ

176-196

ВСКРЫТИЕ

176-179

Бандитский Нью-Йорк. Вскрытие Max Payne 2. ч.2

176

МАСТЕРСКАЯ

180-192

Создание уровней для Max Payne 2, ч.3

180

Создание модели для Unreal Tournament 2003, ч.2

184

Создание объемного мира в Cult3D

190

Мастерская: Игровые редакторы

192

Lord of the Rings: War of the Rings ●

Purge ● Warlords IV: Heroes of Etheria

192

САМОПАЛ

194-196

Энциклопедия третьего измерения, ч.2

194

DEATHMATCH

198-203

Counter-Strike

198

Quake III Arena

200

DEATHMATCH: DEATHZONE

202

Call of Duty ● Counter-Strike

202

Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy ● Quake III Arena

203

КИБЕРСПОРТ

204-206

Вести с полей

204

Интервью: В джазе только девушки

205

КОДЕКС

208-209

Стандартные коды ● Читательские пасхалки

208

Шестнадцатеричные коды ● Игровые ресурсы ●

Классика ● Easter Eggs

209

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

210-213

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр

210

Колонизаторы. Карточная игра

212

Star Trek CCG ● Magic the Gathering

213

ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"

214-217

О компьютерном пиратстве,

о проблеме 25-го кадра и о том, как бросить курить.

214

ЮМОР

218, 221

Анекдотический микс

218

Вопросы и железные ответы

221

КАЛЕНДАРЬ

219-220

Unreal Tournament 2004

219

Battlefield Vietnam

220

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

222-224

Тест №45. Весна на улице игр

222

Скринтурс №5. Май ● Подведение итогов за №3/2003,

Участие в конкурсах

223

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

Far Cry

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"

Silent Hill 3

Корсары II

Against Rome

Far Cry

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

TechnoTrade 2-я обложка

Dina Victoria 3-я обложка

Акелла 4-я обложка

В номере:

1С 02, 04, 57, 91, 95, 97, 133, 139, 143, 157, 169, 189

Автоматизация Софт

09, 11, 13, 15, 17

Акелла

21, 79, 99, 109

Бука

27

Интернет Центр VIKAWEB

150

ЛКИ

197

Мир фантастики

33, 101

Новый Диск

23, 71, 105, 165

Руссобит

211

Саргона

173

Элвис Телеком

01

Asustek

127

Boston PC

25

Creative Labs Sp. z o.o.

61, 89

Icomplex

155

L-Pro

19

NAK Microware

193

Nescafe-IMAX

207

Playmobile

03

R-Style

59

ULTRA Computers

163

Zenon N.S.P.



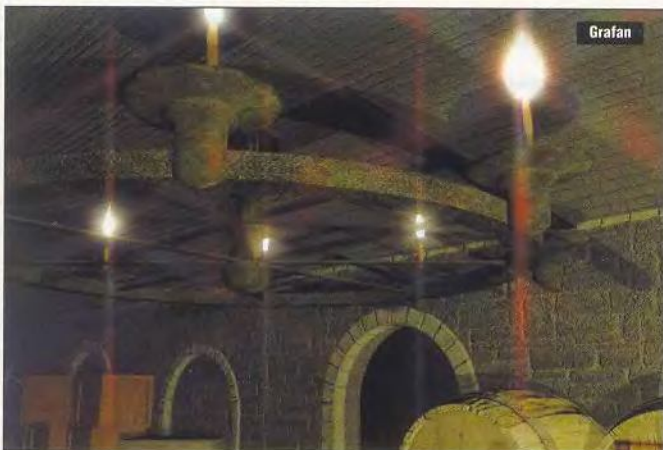


НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

игры | слухи | россия | индустрия | слухи | интересные

Мегаграфан

АНОНСЫ



Grafan

Какие мысли у вас вызывает игра с названием **Grafan**? Правильно — мысли о классном графане. Тут вам и чудо-шейдеры версии 3.0, и текстуры сверхвысокого разрешения, и качественное освещение, и еще много других графанских примочек. Причем сомневаться в том, что все эти блага будут реализованы на самом высшем уровне, не приходится — ведь основателями компа-

нии-разработчика (**Emogence**) новой игры являются **Херб Марселас** и **Чес Бойд**, которые еще совсем недавно работали в **Microsoft** над созданием **API Direct3D**.

К сожалению, кроме жанра (экшен с видом от первого лица с RPG-элементами) никаких подробностей об игре пока неизвестно. А впрочем, нужны ли они? Ведь главное, что графан там будет клевый! ▶

Дерек Сمارт и народ

АНОНСЫ



KnightBlade: Final Flight

Свершилось! **Дерек Смарт**, глава студии **3000AD**, повернулся лицом к аудитории. В двух его новых играх "про космические корабли" — **Universal Combat: Edge to Edge** и **KnightBlade: Final Flight** — геймера больше не будут заставлять осваивать огромную космическую вселенную, параллельно разбираясь со сверхсложным управлением... **Universal Combat: Edge to Edge** будет содержать "всего" пятнадцать сюжетных миссий, которые будут проходить в двух небольших секторах космоса с четырь-

мя планетами. Пяток космических кораблей, пара десятков легких истребителей и шаттлов, некоторое количество наземной техники плюс многопользовательский режим на 64 человека — поверьте, для игр от дядьки Смарта этого очень мало. Выход **Universal Combat: Edge to Edge** запланирован на ноябрь 2004 года, но личность издателя пока остается тайной.

Еще "беднее" должен стать проект **KnightBlade**, в котором игроку предстоит втиснуть свое мягкое место в кресло капита-

Наполеоновские замашки Eidos

ИНДУСТРИЯ



Thief: Deadly Shadows

Алло! В нашей общаге переезд! Братья Дентоны теперь постоянно слышат через стену, как глава-водопроводчик американских борцов за свободу совершает очередное ритуальное убийство матрешек с именами Ваня и Наташа. А к проживающей этажом ниже Ларе Крофт каждый вечер в гости ломится наголо обритый Сорок Седьмой с цветами в руках и неумным желанием пощупать сами-знаете-чего во всех остальных частях тела. И все это потому, что компания **Eidos Interactive** раскошелилась и приобрела компанию **IO Interactive** — разработчика игр **Freedom Fighters** и **Hitman**.

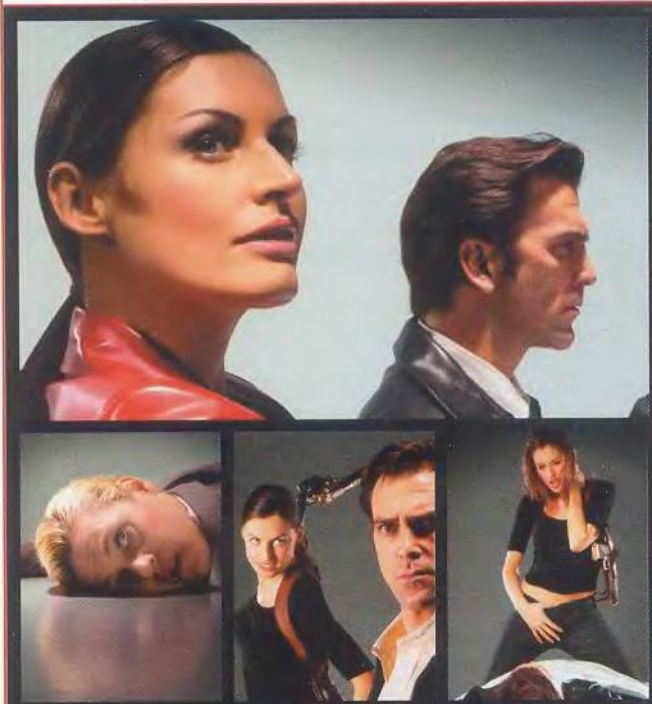
Впрочем, беспокойные денки скоро закончатся, и почти все наши герои разбегутся по новым играм. Так, к тому моменту, когда вы будете держать в руках этот журнал, новоприобретенная **IO Interactive** планирует отправить в свободное плавание **Hitman: Contracts**, а уже на следующий

год запланирована четвертая часть игросериала про лысого киллера. Примерно тогда же, кстати, выйдут и **Freedom Fighters 2** — продажи оригинальной игры превысили 1 млн. экземпляров, так что у руководства даже не было вопросов об актуальности продолжения. Заняты работой и другие подразделения **Eidos**. В мае сего года, сразу следом за всенародно любимым лысым киллером, на рынок крадучись проберется **Thief: Deadly Shadows** — третья часть знаменитого сериала про средневекового вора. Другие подразделения **Eidos** тоже заняты делом. **Crystal Dynamics** работает уже над седьмой (!) частью **Tomb Raider**, а **Core Design** "тоже над чем-то работает" — название и жанр нового проекта компании пока не разглашаются. Ну а про планы **Ion Storm** в очередной раз обломать любителей "альтернативных концовок" и выпустить **Deus Ex 3** вы и так уже знаете. ▶

всего одного космического корабля — авианосца **KnightBlade**, засланного в космическую тмутаракань прикрывать эвакуацию доблестных земных войск. Разработчики обещают, что в игре будет навороченная сюжетная линия и десяток миссий, в которых игрок сможет не только поручить громадиной-авианосцем, но и покатасться на легких истребителях и даже принять участие в наземных стычках. Выход **KnightBlade: Final Flight** запланирован на 2005 год, про издателя опять же ничего не известно. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

Макс и Мона. Живые и красивые

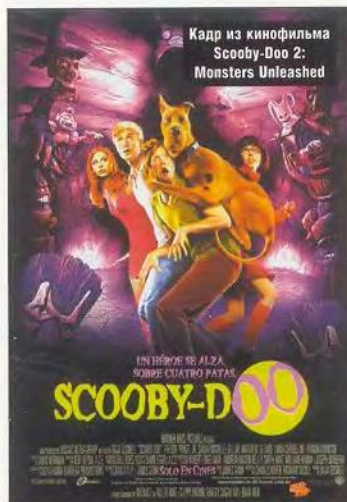


Глядите — они настоящие! Вау, а Мона-то какая красивая! Смотри, смотри скорее — сейчас она его ударит! А-а-а, нет, они целуются! О-о-о, уберите скорее детей от экрана. У-у-у!!!!...

Внести свою лепту в вышеприведенную подборку восклицаний сможете и вы — достаточно только отправиться по адресу <http://twomackphoto.com/rest/max.html>. Там замечательнейшими людьми, настоящей гордостью своей нации, выложена отменная подборка фотографий, на основе которых были созданы "рисованные" комиксы для игры **Max Payne 2**. На этих кадрах можно увидеть детектива Винтерсона, редиску Владимира и, конечно же, главных любимцев — Мону Сакс и Макса Пейна, что называется, "в натуральном виде". ▶

Посмотрел фильм — получи бонус!

КИНО



же великий товарищ интернет наверняка предоставит сей "секретный код" всем желающим уже через пару дней после начала показа фильма. ▶

Издатель THQ и знаменитый видеогигант Warner Brothers придумали весьма оригинальный способ повышения интереса к фильму **Scooby-Doo 2: Monsters Unleashed** и одноименной игре. Отныне только те хорошие мальчики и девочки, которые соизволят раскошелиться на билет в кино или видеокассету с фильмом, смогут узнать некий "секретный код", с помощью которого можно будет получить доступ к альтернативному варианту финала в GBA-версии игры и спрятанной мини-игре в PC-варианте.

Впрочем, замечательно все только в теории. На практике

TROUBLE IN PARADISE

ГАНГСТЕР GANGLAND



pc cd-rom

В этом энергичном и жестоком гибриде из тактики, RPG, симуляции и экшна вам представится уникальная возможность на собственной шкуре ощутить все прелести и тяготы жизни мафиози. Бутлегерство, рэкет, вымогательство, запугивание, торговля оружием, подпольные азартные игры и кровавые разборки на улицах Paradise City — вот лишь малая часть тез увлекательнейших



занятий, которыми вы займетесь в роли простого итальянского иммигранта Марио, приехавшего в Штаты вершить кровавое правосудие.

- правдиво воссозданная атмосфера 20-х - 30-х годов;
- сильная сюжетная линия, которая не даст вам заскучать на протяжении более чем 20 миссий;
- три режима игры: Scenario, Custom Player и мультиплеер;
- сетевая игра на восьмерых игроков.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2003 "MediaMobsters Ltd."

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ruоптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.comпредставитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Орочий экстрим

АНОНСЫ



Французский разработчик **Cyanide Studio** и английский издатель **Digital Jesters** не дадут нам соскучиться этим летом. Всем изнывающим от жары поклонникам спорта они предложат не выкидывать деньги на мороженое и прохладительные напитки, а приобрести игру **Chaos League** и занять место управляющего спортивной командой, состоящей сплошь из фэнтезийных героев. Цель игры — победить в чемпионате, кажется, по американскому футболу (впрочем, вид спорта не особо важен — участие в играх эльфов и орков может извратить до неузнаваемости даже синхронное плавание).

Никак не удастся прорваться к зачетной зоне, выполнить тагда-

ун и получить заветные шесть очков? Не беда! Накачайте своих игроков допингом, раздайте им оружие, прикройте заклинаниями и — вперед. Здесь можно все: драки на поле и в раздевалке, нарушение правил и подкуп судей. Главное — чтобы было весело и чтобы победа, в конце концов, досталась вам.

В качестве соусов к сему замечательному игровому процессу прилагается полноценный интерфейс управления командой (тренировки, покупка игроков, бизнес и так далее) и многопользовательский режим, который, с таким подходом к спорту, обещает стать настоящим праздником для любителей нарушать правила и обманывать соперников. ▀

Третий DOOM и все-все-все

ИНТЕРЕСНОСТИ

Хоп! Сотрудник издательства **Activision** ловко перепрыгивает через спину **Джона Кармака**. Бамс! Журналист немецкого журнала **PCGames Hardware** не рассчитал свои силы и повалился в песок вместе с работником пресс-службы **id Software**... Спрашиваете, что здесь происходит? Отвечаем — у нас тут чехарда вокруг **Doom III**. Тем временем из песка начинают доноситься голоса. Вна-

чале журналист из **PCGames Hardware**, отряхнувшись, зачитывает фрагмент интервью, в котором якобы сам Кармак сообщил им официальные системные требования будущего игроблокбастера. По его словам, для того чтобы насладиться всеми прелестями **Doom III**, игрокам понадобятся "всего лишь" процессор частотой в 2.5 гигагерц да видеокарта со 128 Мб памяти и поддержкой шейдеров версии 1.1. Впрочем, немца тут же перебивает сотрудник пресс-службы **id Software**, заявляющий, что все эти гигагерцы и мегабайты — вранье и выдумки фантазирувавшихся журналистов.

У картеля думостроителей уже заготовлен сюрприз для тех несчастных игроков, кто уже сейчас понимает, что их компьютер в любом случае не будет соответствовать официальным системным требованиям **Doom III**. Компания **Fantasy Flight** объявила о



ОДНОЙ СТРОКОЙ

■ **Джефф Лейпин**, один из главбоссов **Take-Two Interactive**, заявил о том, что "всего" через несколько лет его компания обязательно выпустит третью часть **Max Payne**.

■ Студия **Scion Games**, известная проектом **America's Army**, вошла в состав **Epic Games**.

■ Выход ожидаемой поклонниками **Fallout** постапокалиптической RPG **The Fall: Last Days of Gaya** перенесен на третий квартал этого года.

■ На прошедшей недавно **Game Developers Conference** компания **Epic** показала находящуюся в разработке игру **Unreal 3**.

■ **Electronic Arts** планирует выпустить игру по мотивам легендарной кинотрилогии "Крестный отец".

■ Компания **Running with Scissors** ведет работы над вторым аддоном к сверхнеполиткорректной игре **Postal 2**.

■ PC-версия экшена **True Crime: Streets of LA** стала явным рекордсменом по продолжительности саундтрека — всего в этой игре будет более 110 музыкальных композиций.

■ 12 ноября этого года в Нью-Йорке впервые пройдет игровая выставка **GameOn NY**.

■ Разрабатываемый итальянской компанией **P.M. Studios** экшен с элементами RPG **ETROM: The Astral Essence** перенесен на третий квартал этого года.

■ Компания **Atari** закрыла **WizardWorks** — студию, разработавшую легендарную игру **Deer Hunter** и еще несколько менее известных "охотничьих симуляторов".

■ По словам главы **3D Realms Entertainment**, работа над долгожданным **Duke Nukem Forever** "идет по графику".

■ **id Software** планирует создать на базе технологий **Doom III** еще один экшен-проект, на разработку которого будет потрачено не более двух лет.

■ **Jerry Bruckheimer Films** планирует снять фильм по мотивам **Prince of Persia**.

■ Правительство Китая наложило запрет на продажу игры **Project I.G.I. 2** по причине того, что сюжет этой игры является оскорбительным для страны и народа.

■ Компания **1C** заключила договор с **ATARI** на издание в России следующих игр: **Driv3r**, **Neverwinter Nights**, **Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide**, **Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark**, **Terminator 3: War of the Machines**, **Augustus** и **Gothic II**.

том, что ведет разработку... настольной игры по мотивам знаменитого игроужастика. Проект, названный **Doom: The Board Game**, увидит свет уже осенью этого года и будет требовать для "запуска" небольшой стол да живого оппонента. И никаких вам **GeForce FX**.

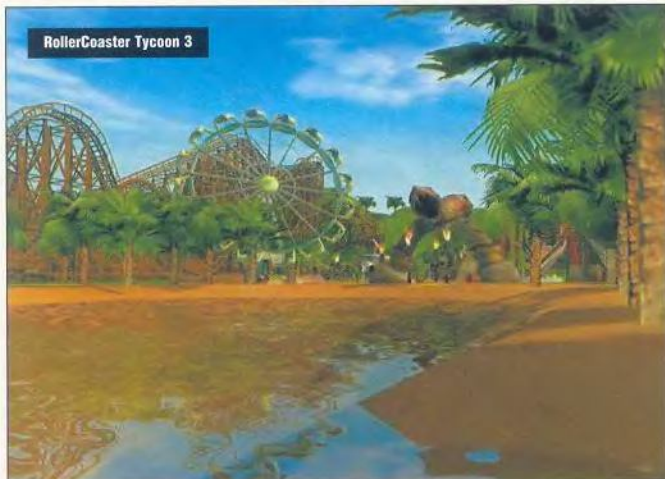
Впрочем, вернемся к нашим виртуальным бара... какадемонам. В закромах родины остались еще две новости, касающиеся **Doom III**. Вот, компания **Vicarious Visions**, ответственная за перенос игры на **Xbox**, "обрадовала" всех обладателей PC новостью о том,

что только владельцам чудо-проставки от **Microsoft** будет положен cooperative-режим прохождения игры. К сожалению, сие заявление пресс-служба **id Software** опровергает, похоже, не собирается. Ну а самая последняя новость приперлась из недр компании **Activision**, которая клятвенно пообещала, что **Doom III** точно выйдет до января 2005 года (!). Кстати, если порываться в памяти, то в самых дальних ее уголках можно наткнуться на пыльные обещания выпустить ту же самую игру до проходившей в 2003 году выставки **E3**. ▀

Трехмерный RollerCoaster

АНОНСЫ

RollerCoaster Tycoon 3



Только в нашем парке! Трехмерные виртуальные аттракционы! Реалистичные и абсолютно безопасные для ваших сердец и желудков! Остерегайтесь подделок! Изометрия и спрайты — технологии позавчерашнего дня! Лучше заходите к нам перед самым рождеством — именно тогда кудесники из компании

Frontier Developments выпустят на радость детям и взрослым игру **RollerCoaster Tycoon 3**, полностью трехмерную, под завязку напичканную новейшими графическими технологиями и в то же время ни на йоту не отступающую от полюбившейся еще со времен **Theme Park** концепции. ▶

Нострадамусы нашего времени

ИНДУСТРИЯ

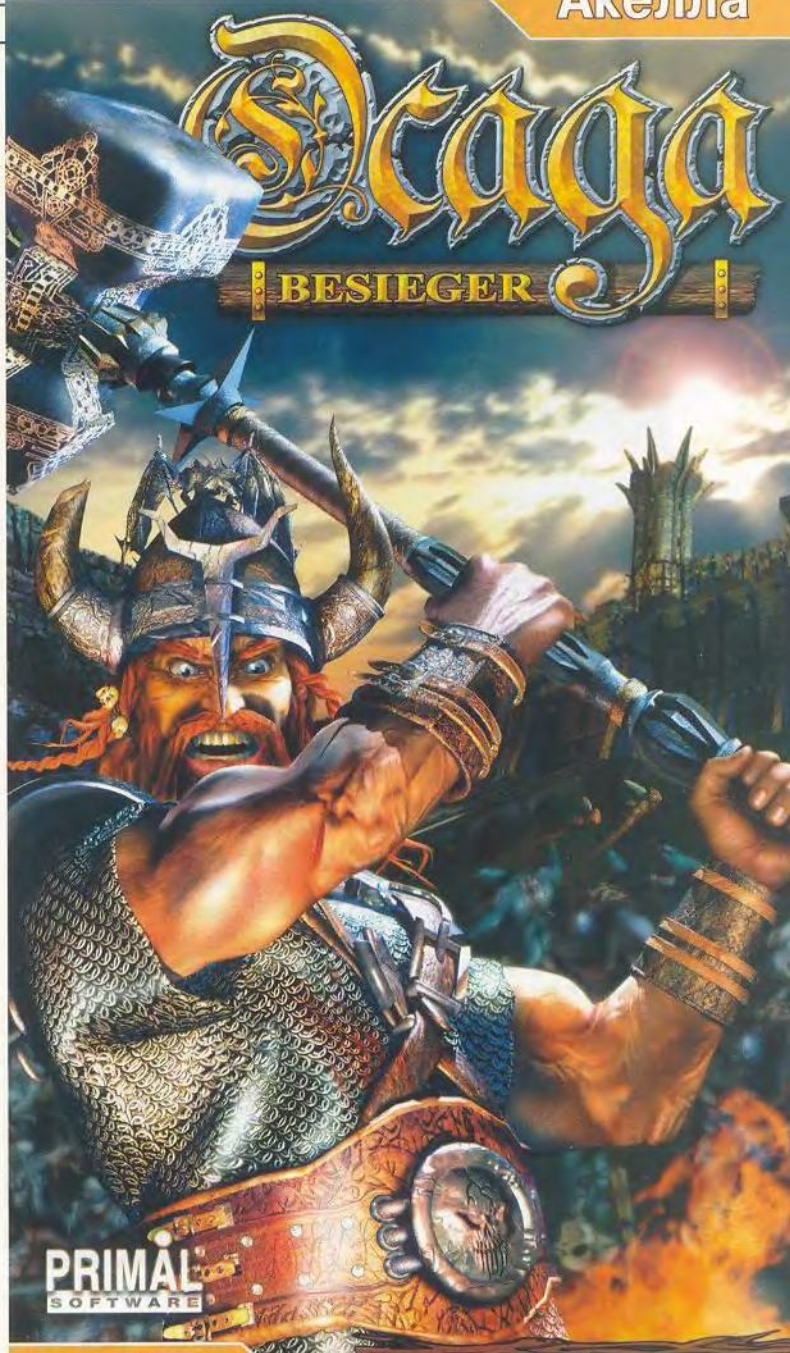


А вы знаете, что за весь срок жизни нашего журнала конец света должен был состояться то ли три, то ли пять раз? И несмотря на все это, постапокалиптических декораций вокруг так и не наблюдается, новый номер журнала поступил в киоски в срок, и как раз сейчас вы читаете в нем краткий пересказ прогнозов развития рынка игр, данных представителями двух крупнейших компаний: **Electronic Arts** и **Microsoft**.

Итак, начнем с EA. Год 2008-й, по мнению главбосса компании **Джона Ричителло**, будет настоящей «малиной» для геймеров. Тут вам и по восемь гигабайт оперативной памяти в каждой консоли, и игры с графикой «как у **Pixar**» и искусственным интеллектом, моделирующим поведение NPC «как в **The Sims**». Разработчики станут еще внимательнее относиться к запросам игроков, ну а на PC... сливаем воду, господа! По мнению **Джона**, нахождение планеты Покемония в созвездии Соника-ежика крайне пагубно влияет на состоянии PC-рынка, который к

2008 году окончательно проиграет приставкам.

Несколько иначе трактуют зловещую небесную дулю придворные астрологи **Microsoft**. По их мнению, для PC еще не все потеряно, и, чтобы выжить, старикану достаточно всего лишь сблизиться с одной из консолей. Сближение, разумеется, планируется с приставкой от **Microsoft** и при помощи программного продукта от той же компании. Встречаем **XNA** — унифицированный инструментальный, позволяющий разрабатывать игры как для **Windows**, так и для нового поколения **Xbox**, тратя при этом минимум усилий на адаптацию продукта к той или иной платформе. Инструментарий будет включать в себя такие программные средства, как **Visual Studio**, **DirectX**, **HLSL**, **Xaudio** и т. д. Плюс запланирована унификация устройств ввода, что позволит использовать один и тот же джойстик как на PC, так и на **Xbox**. О поддержке технологии уже заявили такие компании, как **Crytek**, **Valve** и **Havok**. ▶



pc cdrom

Тиран пытается захватить власть над миролюбивыми народами викингов и киммерийцев, и остановить его можешь только ты и твой соратник. Готовьте осадные машины, тараны, башни, стройте летающие корабли - «Осада» от создателей «Глаз Дракона» обещает быть интересной!



- ◆ Улучшенный Direct3D-движок "Глаз дракона", роскошная графика, полсотни миссий, колоссальные карты
- ◆ Геймплей с упором на взятие и штурм городов с крепостями
- ◆ Поддержка сетевой игры до 16 игроков с разнообразными режимами

www.akella.com

© 2003 "Akella"
 © 2003 "Primal Software"
 Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой www.cdgames.ru
 оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





Кармадром

АНОНСЫ



Novadrome

А вы знаете, как выглядит приставка GameBoy у инопланетной расы NovaLords? Нет? А я знаю. "Гейм-бой" у них — это мальчик, похищенный с планеты Земля, посаженный в вооруженную машинку-багги и участвующий в увеселительных заездах (которые зачастую кончаются длягонщиков летальным исходом). Еще, кстати, у NovaLords бывают и GameGirl. Их функции примерно те же, а вот цена значительно выше...

Хотите попробовать себя в роли GameBoy или GameGirl? Тогда дождитесь того знаменательного дня, когда компания **Stainless Games** (прославившаяся культо-

вым **Carmageddon**) выпустит на рынок игру **Novadrome**, в которой каждый желающий сможет принять участие в смертельных гонках. Разработчики обещают, что в игру войдет кампания из восьмидесяти миссий, пять различных режимов состязаний, четыре босса, три с лишним десятка транспортных средств и неподдающееся подсчету количество бонусов и апгрейдов. Десерт также будет сладеньким — многопользовательский режим, в котором, помимо традиционной локальной сети и выделенного интернет-сервера, будет и Split Screen, позволяющий играть на одном компьютере аж четвервером. ▶

ЕА твоей мечты

ИНДУСТРИЯ



Счастливым сотрудником Electronic Arts

Ждете автобус до аэропорта? Хорошо, будете за мной. А теперь стоите в очереди за билетом до английского города Ланкашира? Снова будете за мной. Ну а в какую это очередь вы затесались по прибытии? В отдел кадров **Electronic Arts**? Поздравляю — вы вновь оказались за мной!

Зато потом, когда отстоите все эти очереди, для вас наступит настоящее счастье. Ведь вы наверняка попадете в число тех 65% сотрудников компании, которые называют работу в английских студиях ЕА "работой своей мечты". Ну, или, на худой конец, окажетесь в числе 75% тех, кто считает, что созданные в ЕА условия стимулируют их работу.

Все эти откровения собрали и подсчитали сотрудники уважаемого издания **Sunday Times**, проводившие работу над списком ста лучших работодателей Великобритании. Результатом столь высоких оценок, данных работниками компании, стало почетное 21 место, которое заняла ЕА.

Сама ЕА, тем временем, неожиданно решила нарушить традицию последних месяцев — закрывать свои региональные подразделения — и возвела в канадском Монреале новую игровую студию. Уже сейчас на территории более 900 квадратных метров обитает сорок человек (к лету их будет уже семьдесят). Под руководством **Алена Таскана** они трудятся над тремя новыми играми в жанре action/adventure. Надеемся, что работникам этой студии будет жить не хуже, чем их коллегам из Ланкашира. ▶

СРОЧНО В НОМЕР

С джойстиком в голове



"Джойстик" для управления игрой Mind Balance

Ликуйте, супермозги — на вашей улице настал праздник с фейерверками. Казалось бы, еще в предыдущем номере наше информангентство с восторгом рассказывало о приходе в игры речевых технологий и о системе **Dream Space**, позволяющей управлять компьютерными персонажами с помощью телодвижений. А уже сегодня все эти чудеса меркнут перед новым триумфом земной науки — экспериментальной игрой **Mind Balance**, которая управляет... силой мысли!

Вообще, исследования по "законнечиванию" компьютера напрямую в человеческий мозг ведутся уже не первый год. И вот, вдоволь натренировавшись на кошечках и обезьянках, ученые и программисты наконец-то продемонстрировали свои наработки простым смертным. Суть **Mind Balance** проста. Есть фантастического вида шлем, который надевается на голову добровольцу и, после короткой "калибровки", начинает улавливать его мозговые волны. И есть экран, показывающий, как компьютерный канатоходец изо всех сил старается пройти по тоненькой веревке. Цель — помочь бедолаге. Для этого на экране есть два специальных квадрата. Сконцентрировав внимание на одном из них, игрок сможет заставить персонажа наклониться вправо или влево, удерживая равновесие.

Просто, да? Но это пока. А уже через несколько лет, по обещаниям ученых, в продажу поступят устройства, возможностей которых окажется достаточно для управления любой компьютерной игрой. Вот тогда можно будет откапывать горшочек с бабушкиным золотом и с легкой душой конвертировать его содержимое в продвинутый гаджет. ▶

Когда разработчики уходят

ЛЮДИ

Так уж сложилось, что разработка компьютерных игр — сравнительно молодая индустрия. И работают в ней преимущественно люди молодые, радующиеся жизни, строящие и реализующие далеко идущие планы. Однако и нам, к сожалению, предстоит привыкать к тому, что постепенно из этого мира будут уходить Личности, сделавшие многое для того, чтобы компьютерные игры стали такими, какими все мы привыкли их видеть.

Наверное, многие из нас помнят **Силаса Уорнера** — человека, который много лет назад создал игру **Castle Wolfenstein**. Именно эта аркада вдохновила мсье Кармака на создание известной всем игры **Wolfenstein 3D**. К сожалению, 26 февраля этого года Силаса не стало. Тяжелая болезнь почек не оставила талантливого разработчику никаких шансов. Надеемся, что Силас найдет свой Рай — место, где исполнятся все его мечты и желания. ▶

Нью-Йорк'2044

АНОНСЫ



The Moment of Silence

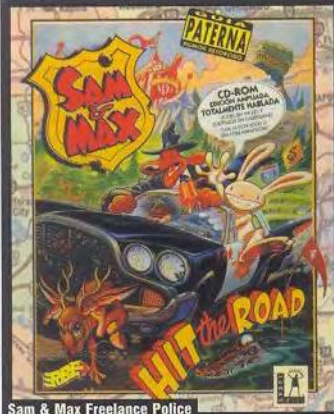
Долгие годы рекламный агент Питер Райт жил скучной и обыденной жизнью. Нью-Йорк 2044 года, в недрах которого песчинкой затерялась скромная квартира нашего героя, оказался скучным городом, переполненным заимствованиями из фантастических романов и компьютерных игр начала века: мрачная киберпанк-атмосфера, развитые телекоммуникационные технологии, мега-корпорации... Ситуацию усугубляет еще и то, что несколько лет назад в страшной авиакатастрофе Питер потерял жену и сына... Когда часто ищешь забытое в работе и алкоголе, очень быстро переста-

ешь ценить жизнь. Поэтому нет ничего странного в том, что когда соседку Питера, скандальную журналистку миссис Освальд, забрала полиция, наш герой, плюнув на все положенные законопослушному гражданину блага, отправился спасать знакомую.

Узнать о дальнейших приключениях Питера можно будет, купив детективный квест **The Moment of Silence** от немцев из **House of Tales**. В игре нас ждет около ста локаций, несколько десятков NPC, огромное количество загадок, диалогов и видеовставок. Выход игры намечен уже на этот год. ▶

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА

Безработные герои



Sam & Max Freelance Police

Персонажем месяца торжественно назначается кролик Сэм. Посмертно. Главным заместителем персонажа месяца не менее торжественно назначается пес Макс. Тоже посмертно. Эти два отважных игрогероя остались верны своему делу даже за считанные часы до гибели проекта **Sam & Max Freelance Police** и увеличили-таки сделавших это главбоссов из **Lucas** в иррациональности, маразме и прочих глупостях. Наверное, ни для кого не является секретом тот факт, что **LucasArts** сокращает работы

над играми, которые не имеют отношения к вселенной **Star Wars**. Но закрывать в рамках этой политики уже практически готовый проект, имеющий за спиной славу культовой игры начала 90-х, — **Sam & Max Hit the Road**, на наш взгляд, как минимум неразумно. Поэтому нет ничего странного в том, что свое недовольство по поводу закрытия проекта выразили уже тысячи игроков. Высказался даже руководитель проекта — **Стив Перселл**. По его словам, работа над проектом шла строго по графику, стараниями команды разработчиков был сочинен качественный сценарий и написано немало строчек кода, поэтому решение закрыть **Sam & Max Freelance Police** очень неприятно удивило Стива.

К сожалению, негодование тысяч игроков, удивление Стива Перселла и даже присвоение журналом «Игромания» титулов «персонаж месяца» и «главный заместитель персонажа месяца» героям игры вряд ли вернут к жизни **Sam & Max Freelance Police**. А жаль. Очень жаль. ▶

SACRED

КНЯЗЬ ТЬМЫ



ACTION ASCARON LINE

pc cd-rom

«Князь тьмы» — один из ярчайших образов жанра action/RPG за всю историю его существования. Огромный фэнтезийный мир, интригующий небанальный сюжет, уйма разнообразного оружия, колоритные персонажи и продвинутая система боев. Забудьте о всяких «дьяблах» — «Князь тьмы» предлагает много больше, чем вы можете себе представить!



- Шесть оригинальных типов персонажей. Включая Серафима и, представьте себе, Вампирашу!
- Гигантский и невероятно разнообразный мир. Никаких плутаний по скучным коридорам. Тебе можно рубиться как сумасшедший, и отдыхать душой.
- Мощнейшая система комбо-ударов и уникальных скиллов — такого вы еще не видели!

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14, тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

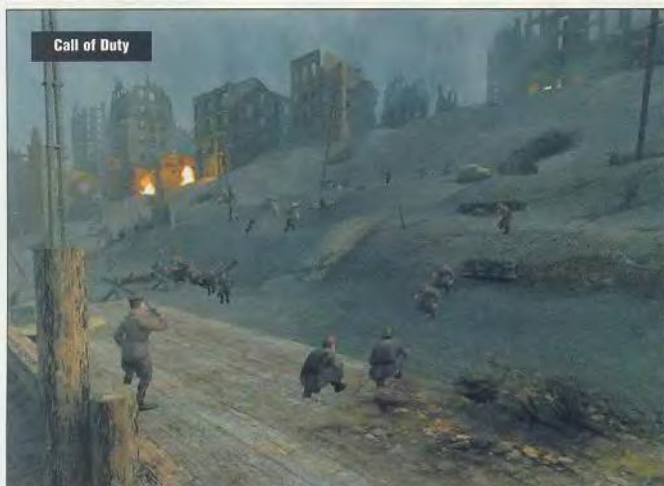


Акелла



Зов из волчьего логова

АНОНСЫ



Свежий пресс-релиз из 40-х годов прошлого века! Компания **Gray Matter Studios**, известная игрой **Return to Castle Wolfenstein**, ведет работы над продолжением одного из самых удачных экшенов прошлого года — **Call of Duty**. Аддон, названный **Call of Duty: United Offensive**, выйдет уже в

этом году и будет состоять из трех кампаний (за СССР, США и Великобританию). Уже известно, что в игру войдут такие легендарные сражения, как Курская дуга и битва при Балге. Остальные подробности пока остаются тайной — скупые разработчики не подвезли даже скриншотов. ▶

Посторонним в.

СОБЫТИЯ



Да здравствуют косички и реснички! Ур-ра шортикам и топикам! Прекрасный пол энергично продолжает утверждаться в индустрии компьютерных игр. Вот уже и мероприятием своим обзавестись успели — конференцией «Женщины в играх», что пройдет 10–11 июня в Портсмуте, Великобритания. От основных целей конференции пахнет духами, туалетной водой и прочим феминизмом не меньше, чем от ее участниц. Тут вам и

анализ роли женщин в игровой индустрии, и обсуждение будущего The Sims... простите, женских игр, и многое, многое другое. Не обойдется и без лекций, которые, разумеется, будут прочитаны элегантными и деловыми леди, играющими весьма серьезную роль в индустрии.

Узнать подробности этого компьютерно-игрового девичника и подать заявку на участие можно по электронному адресу www.womeningames.com. ▶

Стань создателем «Златогорья 3»

ИНТЕРЕСНОСТИ

В отечественной компании «Бурут» счастье. Сценарист «Златогорья 3» выдал на-гора первую гениальную идею. Она гласит: «А давайте переложим разработку сценария на плечи геймеров!» Сказано — сделано. И вот уже «Бурут» объявляет конкурс на лучшие квесты для «Златогорья 3». Победители сего мероприятия обязательно увидят свои творения в новой игре, а также получат диски с предыдущими частями «Златогорья» и некоторые приятные сувениры. ▶

Total Annihilation 2 в 2006-м?

СЛУХИ



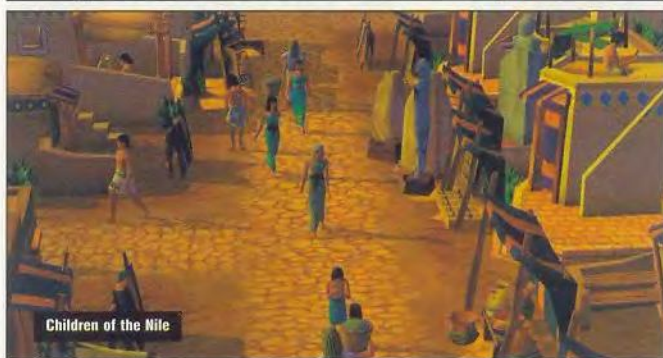
Вторая стадия тотальной аннигиляции геймеров, возможно, начнется уже в 2006 году. В предыдущем выпуске «Меридиана» вы, возможно, уже видели коротенькую заметку, в которой говорилось о том, что компания **Gas Powered Games**, помимо разработки **Dungeon Siege 2**, трудится и над продолжением самой первой «трехмерной» RTS — **Total Annihilation**. По информации, проскочившей в интервью, данном **Крисом Тейлором** сайту **IGN**, у игры уже даже есть издатель, который, между прочим, не имеет никакого отношения к **Microsoft** — партнеру **Gas Powered** по **Dungeon Siege**.

И вот — возможное развитие темы. Не так давно на новостных

лентах появились сообщения о том, что в 2006 году **Electronic Arts** издаст некую стратегию в реальном времени от компании **Gas Powered Games**. Ставим между этими новостями знак сложения и получаем следующее: **Total Annihilation 2** выйдет в 2006 году. Впрочем, есть и иные гипотезы. Так, несколько энергичных шахтеров уже откопали информацию по принадлежащим **Gas Powered Games** торговым маркам, нашли там никогда не использовавшееся название **Supreme Commander** и теперь утверждают, что именно оно лучше всего подходит для новой стратегии. Так ли это — покажет время. ▶

Детский сад на берегах Нила

АНОНСЫ

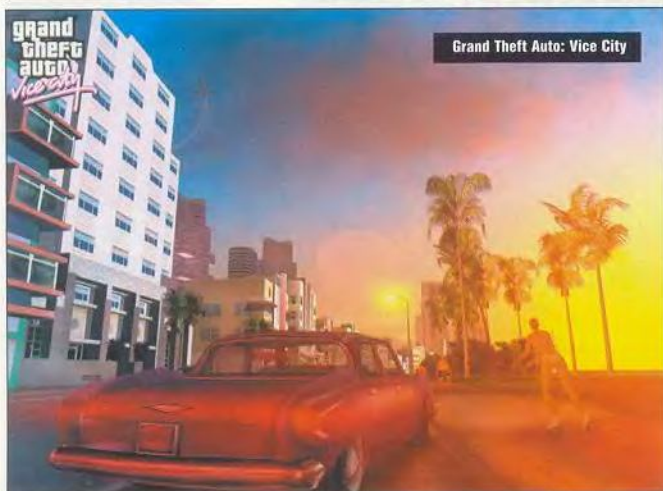


Этих людей не зря звали «детьми Нила». Узкая полоска плодородной земли, протянувшаяся вдоль великой реки, давала им жизнь. Именно на ней египтяне выращивали виноград и финики, создавали объединения-номы и баловались постройкой пирамид. Было это каких-то пару-тройку тысяч лет назад. Ну а уже всего через несколько месяцев, благодаря стараниям компании **Tilted Mill Entertainment**, основанной небезызвестным **Крисом Беатрисом**,

любой желающий сможет взять на воспитание несколько сотен виртуальных «детей Нила». Игра, которая так и называется — **Children of the Nile**, — представляет собой RTS с хозяйственным уклоном, в которой игроку предстоит развивать виртуальный Древний Египет и заботиться о его жителях. Среди особенностей проекта — трехмерный графический движок, максимально реалистичное моделирование поведения подопечных и внимание даже к самым мелким деталям. ▶

Делиться надо!

СКАНДАЛЫ



Grand Theft Auto: Vice City

На компанию **Rockstar North**, создателей сами-знаете-какой игры, совершен очередной наезд. За штурвалом наезжалки на этот раз оказался некий **Марк Галлахер**, однофамилец известного британского коммуниста и, по совместительству, безызвестный программист. Если верить словам Марка, то в далеком 1993 году он написал игру про уличных бандитов и их приключения, назвал ее незамысловатым именем **Crime Inc.**, записал на диск и пошел вместе с этим вещдоком устраиваться на работу в компанию **DMA Design** (нынче — **Rockstar North**). Сотрудники компании посмотрели игру и, видимо, вдохновившись проповедуемыми ею идеями, выставили Марка на улицу, даже не вернув бедняге ценный диск. А спустя некоторое время в продаже появилась зна-

менитая игра **Grand Teft Auto**, якобы переполненная заимствованиями из **Crime Inc.** Ну а спустя еще некоторое время — лет примерно через десять — Марк неожиданно сообразил, что ребятишки из **Rockstar** поступили “не по понятиям”, и пошел в суд, чтобы восстановить справедливость да срубить под шумок полтора миллиона фунтов стерлингов. Разумеется, сотрудники **Rockstar** тут же заявили, что никакие идеи они не воровали и ни про какого Марка Галлахера не слышали.

Нам же остается наблюдать за перипетиями судебного процесса и удивляться — почему бедолага Марк отправился в суд спустя столь долгое время? Так сильно запугали? Или просто ждал, когда более ушлые коллеги сделают на его идее побольше денег? ▶

Заплата для консоли

ИНТЕРЕСНОСТИ

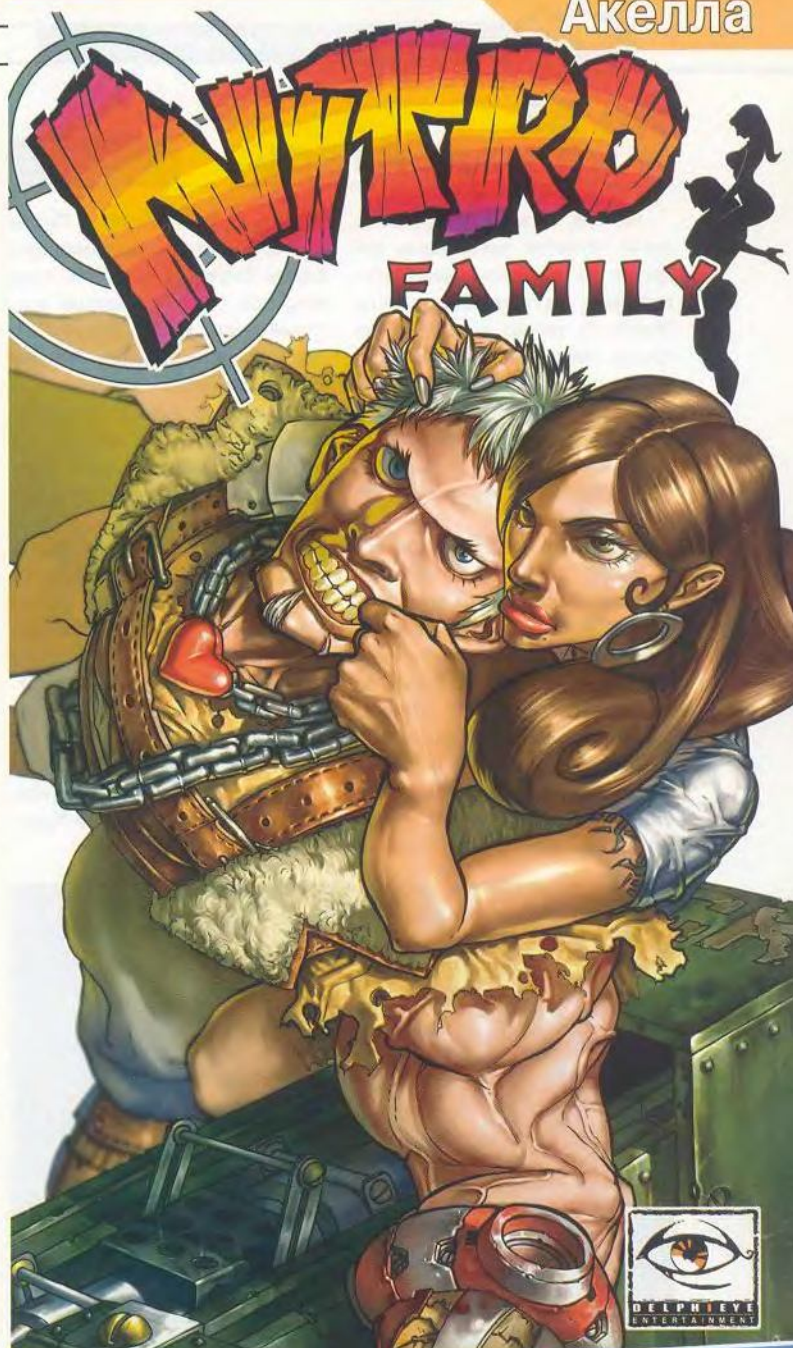


Sony PlayStation 2

Эпидемия багов и глюков семимильными шагами идет по планете. Для нее не существует барьеров, она не видит разницы в платформах. Всего год назад появился первый патч для **Xbox**, а теперь та же самая участь ждет

и обладателей **PlayStation 2**. Экшен **SOCOM II** оказался настолько переполнен различными глюками, что **Sony Computer Entertainment America** пришлось выпустить для него лечебную припарку, маскировки ради названную “апгрейдом”. Из-за собственной консолям технической ущербности забавной получилась процедура “модернизации” игры — “апгрейд” приходится устанавливать на карту памяти.

Тем временем хозяевам PC, уже давно привыкшим по три раза подряд патчить практически каждую игру, остается только соболезновать своим “консольным” товарищам и ждать, когда к “клубу любителей патчей” присоединятся владельцы сотовых телефонов, конструкторов “Лего” и мягких игрушек. ▶



Nitro Family - новый убийный шутер на улучшенном движке зубодробительного **Serious Sam**. Никогда прежде, вы еще не встречали такие шикарные возможности по уничтожению врагов, как здесь. Не зевайте, хватайте в обе руки ваше самое любимое оружие и отправляйтесь на поле боя! Тем более, что и цель благая - спасти своего ребенка, а заодно и все человечество!



Возможность использовать одновременно сразу два любых вида оружия.

Закрученный сюжет, дающий фору любому фильму.

Шикарный выбор разнообразного, а главное оригинального оружия.

www.akella.com

© 2004 "Akella"

© 2004 "Delphieye Entertainment"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com

представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





До Е3 и не надейтесь

АНОНСЫ

Ни для кого не секрет, что весна является признанным лидером по тонизирующему воздействию на жителей планеты Земля. И только внушительная группа неправильных разработчиков почему-то отказывается принять участие в этом празднике жизни, прячась в берлогу, на двери которой висит внушительная табличка: "До 12 мая НЕ БЕСПОКОИТЬ!"

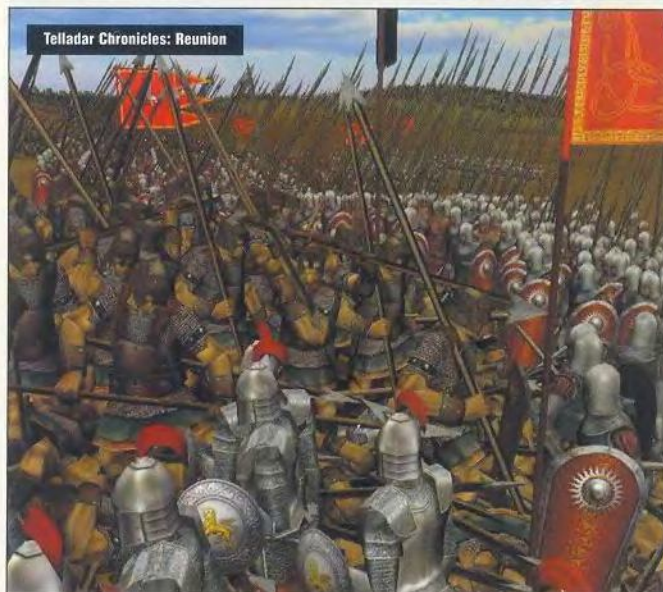
А ведь как хочется, побеспокоить-то. Пробраться внутрь, прижаться к тепленькому боку **Ubisoft** и послушать рассказ о том, какими будут продолжения двух нашумевших игр: **Prince of Persia: The Sands of Time** и **Ghost Recon**. Заглянуть в темный уголок и посмотреть одним глазком на то, как шаманы из **Electronic Arts** вдыхают новую жизнь в римейки **Desert Strike** и,

возможно, **Syndicate**. Потом растормошить задремавшую **Digital Extremes** и задать пару вопросов про потрясающе красивый экшен **Pariah**. Ну, или, на худой конец, пригрозить **Midway Games** жестокой расправой с непременным **Fatality** и выслушать подробности о шестой части **Mortal Kombat**, далекие предки-неандертальцы которого когда-то обитали и в РС-степях. А ведь это только малая часть тайн, которые можно узнать, — пещера просторная, и наверняка в ней затаилось еще много разработчиков.

Но увы! До 12 мая — дня, когда откроется легендарная выставка **Electronic Entertainment Expo**, — никаких тайн и секретов вышеозначенные товарищи нам не расскажут. Так что будем ждать. ▀

Украинские рекордсмены

АНОНСЫ



Уже при поверхностном знакомстве с описанием недавно анонсированного украинской студией **MidLink Studio** стратегического проекта создается впечатление, что в офисе этой компании до сих пор царит атмосфера ударной коммунистической стройки. Под потолком наверняка висит писанный белым по красному плакат "Даешь самую масштабную стратегию к весне 2005 года!", а программисты рапортуя об очередных рекордах всеобщего соцсоревнования. Тут вам и сложнейшая "глобальная" часть, в которой столкнутся полтора десятка уникальных рас, каждая из которых преследует собственные цели. И, кхм, "тактические" сражения на картах в несколько квадратных километров с участием до 20 тысяч различных юнитов. И потрясающая детализация

армий, в которых каждый боец обладает полноценными ролевыми характеристиками и собственным инвентарем. И, наконец, огромное количество тактических хитростей, начиная с ловушек и засад и заканчивая подкопом под стены вражеской крепости. Плюс интересный сюжет, мощнейший графический движок и качественный искусственный интеллект, способный в любой момент прийти на помощь растерявшемуся игроку, материализовавшись, например, в экономическом советника.

Называть же эта виртуальная выставка достижений украинской игровой промышленности будет **Telladur Chronicles: Reunion**. Дата выхода, как уже говорилось выше, намечена на весну 2005 года, издатель пока не объявлен. ▀



Еpic начинает звереть

ИНТЕРЕСНОСТИ



Уже несколько лет на просторах интернета идет жестокая война с любителями играть не по правилам. Обычно против гадких читеров применяют проверенное годами оружие под названием "администраторская рогатка". Точечные удары из нее регулярно уничтожают десятки тысяч аккаунтов, принадлежащих уличенным в нарушениях правил игрокам. Однако эффективность подобных действий более чем сомнительна — ведь нет ничего проще, чем зарегистрировать новый аккаунт и продолжить пользоваться излюбленными читами.

Новое слово в борьбе с читерами решила сказать компания **Epic Games**. Игроков, решив-

ших играть не по правилам на серверах только что вышедшей **Unreal Tournament 2004**, будут наказывать рублем, долларом или любой другой мировой валютой. Никаких удалений аккаунтов — у нарушителей станут блокировать CD-key, после чего вновь получить доступ к серверу будет можно, только приобретя новую копию игры. Мера жесткая, но очень эффективная — вряд ли найдется много желающих регулярно выкладывать по несколько десятков долларов. Поэтому можно предположить, что вскоре примеру **Epic Games** последуют и другие компании, разрабатывающие ориентированные на многопользовательский режим игры. ▀

Трехмачтовое счастье

АНОНСЫ



Пять минут назад передсмотрящий нашего корыта заметил на горизонте расплывчатый силуэт **Salvo** — пошаговой морской стратегии, анонсированной никому не известной командой **Spruegames**. После того как с палубы ему пригрозили отправкой на корм акулам, торчащий на мачте лентяй вгляделся в силуэт повнимательнее и сообщил, что игра будет охватывать временной период с XVII по XIX век и в ней нам позволят поручить флотами Великобритании, Франции, Испании, Голландии и даже США. Геймер сможет повоевать в 24 сценариях, причем некоторые будут содержать более де-

сяти миссий. Разработчики обещают, что фанаты морского дела оценят огромный ассортимент кораблей, любители комфорта порадуются удобнейшему интерфейсу, ну а обожающие всякую экзотику господа вряд ли смогут пройти мимо графического движка с весьма необычной стилизацией картинки.

Кстати, напоследок с передсмотрящим поговорил корабельный боцман. Подробности беседы остались тайной, но зато теперь всем известно, что издавать игру будет компания **Shrapnel Games**, а дата релиза намечена на конец лета — начало осени. ▶

Перестановки в спецназе Города ангелов

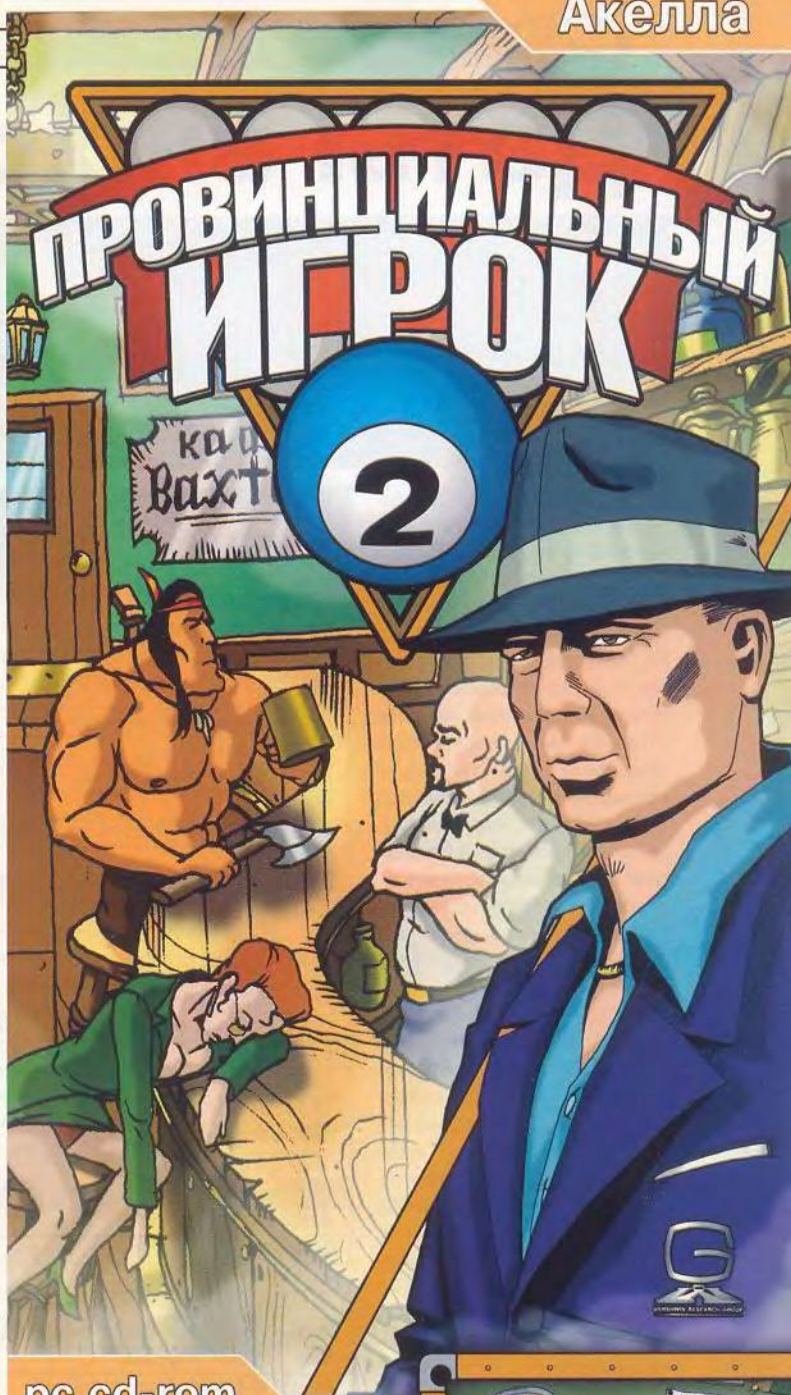
СЛУХИ



Свят-свят-свят! Разогнали соколов! Нету больше такой игры, как **SWAT: Urban Justice**. Слишком уж много проблем всплыло при подготовке виртуальных спецназовцев: и неряшливый графический вид, и проблемы с искусственным интеллектом, и регулярные переносы срока заступления на службу. Так что нет ничего странного в том,

что компании **Sierra** и **Vivendi Universal Games** решили отправить спецназовцев на переподготовку, причем сделать это в истинно спецназовском духе. Никаких громких заявлений в прессе — обе компании просто убрали со своих сайтов всю информацию об игре.

Впрочем, отмолчаться им так и не удалось. Через некоторое время, под нажимом двух с половиной поклонников SWAT, которые все еще надеются увидеть продолжение любимой игры, представители Vivendi сообщили сайту **3Dgamers.com** о том, что судьба знаменитого когда-то игросериала будет решена уже этим летом. А уже перед самой сдачей номера в печать на новостной ленте одного западного сайта появилась информация о том, что летом состоится официальный анонс новой игры про легендарный лос-анджелесский спецназ. Будем надеяться, что к ее созданию разработчики подойдут с большей ответственностью, чем в этот раз. ▶



pc cd-rom

Продолжение угарной приключенческой игры о крутом парне по имени Арт Билли, подозрительно похожем на киноактера Брюса Уиллиса. Арт Билли не долго отдыхал на Гавайях, ему снова придется поработать на крупную мафиозную группировку. Впереди много захватывающих приключений, интриг, а также огромной любви! «Провинциальный Игрок 2» вообрал в себя все самое лучшее из предыдущей части!



- Захватывающий, напряженный и одновременно юмористический сюжет.
- Множество прекрасно анимированных и нарисованных персонажей, известных по кино и ТВ.
- Этот квест включает в себя игру в бильярд, карты, игровые автоматы и многое другое!

www.akella.com

© 2004 "Akella"

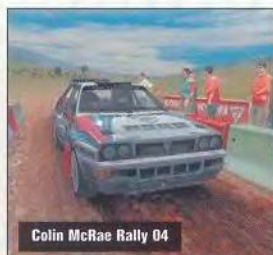
© 2004 "Gerstwin Research Group"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-46-14 ттх.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

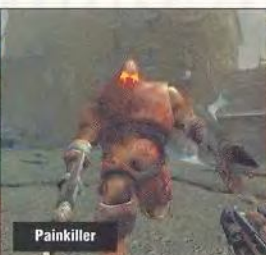




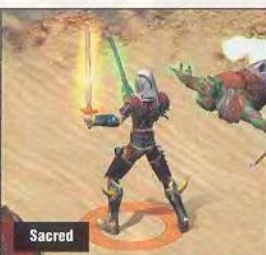
Даты выхода игр



Colin McRae Rally 04



Painkiller



Sacred



Singles: Flirt Up Your Life!



Syberia II

То, о чем так долго твердили продвинутые геймеры, наконец-то свершилось! Наши "Даты выхода игр", до того ютившиеся на задворках "Новостного меридиана", наконец-то доросли до полноценной подрубки и отныне вольготно расположились на целой странице. Мы основательно расширили нашу таблицу и прописали в ней даты выхода большинства сколь-нибудь значимых проектов на ближайшие четыре месяца. При составлении таблицы была использована информация непосредственно от издателей игр и из независимых интернет-источников — однако мы все же просим (практически настаиваем!) не принимать всю нижеследующую информацию как истину в последней инстанции. Как известно, в индустрии сплошь и рядом случаются переносы дат выхода тех или иных проектов как на более поздние (чаще), так и на более ранние (увы, значительно реже) сроки. Так что, как говорится, не принимайте близко к сердцу.

Кроме того, по вашим многочисленным просьбам в конце таблицы появился список игр, которые ушли на "золото" перед самой отправкой номера в печать. Внимательно изучив оный список, вы сможете с большой долей вероятности предсказать появление тех или иных обзоров в следующем номере "Игромании"!

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Апрель			
Battle for Troy	ValuSoft	Zone	40%
Beyond Divinity	Larian Studios	Larian Studios	70%
Breed	CDV	Brat Design	70%
Crusader Kings	Paradox Entertainment	Paradox Entertainment	60%
Desert Rats vs Africa Corps	Digital Reality	Digital Reality	60%
Himan: Contracts	Eidos	IO Interactive	ХИТ
Homeplanet: Игpa с огнем	Руссобит-М	Revolt Games	60%
Manhunt	Take 2	Rockstar Games	ХИТ
Rise of Nations: Thrones and Patriots	Microsoft Games	Big Huge Games	70%
The Alamo	ValuSoft	Zone	40%
Май			
Atlantica	Octagon	Lonely Cat Games	50%
Dark Fall II	XXV Productions	XXV Productions	30%
Full Spectrum Warriors	THQ	Pandemic Studios	70%
GravRally	GarageGames	21-6 Productions	ХИТ
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Electronic Arts	Electronic Arts	70%
Joint Operations	NovaLogic	NovaLogic	ХИТ
Soldner: Secret Wars	JoWood	Wings Simulations	ХИТ
Thief: Deadly Shadows	Eidos	Ion Storm	ХИТ
TOCA Race Driver 2	Codemasters	Codemasters	80%
True Crime: Streets of LA	Activision	Activision	80%
Июнь			
Black 9	Majesco	Taldren	70%
Cold War	Mindware	Mindware	60%
DOOM III	Activision	id Software	ХИТ
DRIV3R	Atari	Reflections	ХИТ
Lord of the Rings: Battle for Middle-Earth	Electronic Arts	Electronic Arts	ХИТ
Man of Valor: Vietnam	Vivendi Universal	2015	80%
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts	Electronic Arts	ХИТ
Shade: Wrath of Angels	Cenega	Black Element	70%
Star Ancestor	OBRAZ Studio	OBRAZ Studio	70%
The Sims 2	Electronic Arts	Maxis	ХИТ
Июль			
Ace of Angels	Flying Rock	Flying Rock	30%
Atlantis Evolution	Dreamcatcher	The Adventure Company	50%
Aura	Dreamcatcher	Streko Graphics	40%
Catwoman	Electronic Arts	Electronic Arts	60%
Codename: Panzers	CDV	Stormregion	ХИТ
Drake of the 99 Dragons	Majesco	Idol FX	70%
Ground Control II: Operation Exodus	Vivendi Universal	Massive Intertainment	ХИТ
Half-Life 2	Sierra	Valve Software	ХИТ
Microsoft Train Simulator 2	Microsoft	Microsoft	80%
Pilot Down	Wanadoo	Wide Games	50%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Colin McRae Rally 04	Codemasters	Codemasters	ХИТ
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi Universal	Turtle Rock Studios	60%
Global Power	Dreamcatcher	GameLabs	50%
Jagged Alliance 2: Wildfire	Strategy Fist	I-Deal Games Studios	70%
Painkiller	Dreamcatcher	People Can Fly	ХИТ
Sacred	Encore Software	Ascaron Entertainment	ХИТ
Singles: Flirt Up Your Life!	Deep Silver	Rotobee	80%
Syberia II	X2 Games	Microids	ХИТ



ОТ РЕДАКТОРА

Всем привет!

Весна стремительно набирает обороты, солнце греет все жарче, на деревьях лопаются почки, а из земли торчит свежая травка. Непросто в такое время сидеть в редакции и делать лучший в мире игровой журнал и са-



мые интересные CD и DVD. Но ради вас, наши дорогие читатели, мы готовы на все. Прошедший месяц, как всегда, оказался богат самыми разными дополнениями для любимых игр. В этом легко убедиться, внимательно изучив "Игровую зону", под крышей которой собрались звезды первой величины — Halo, Knight of Old Reublic, NFS: Underground и другие.

Разумеется, особо "мощные" модификации и дополнения по обыкновению становятся темами CD, а те работы, которые весят много, — темами DVD. Первой темой компакт на сей раз безоговорочно стал Snow Mod для всеми любимой "Мафии". Вторым пунктом идет отменное дополнение для F1 Challenge 99-02 — SEASON 2003. И, наконец, третьей темой компакта стала превосходная модификация для "Противостояния 4" — FRM MOD.

В темах DVD вы обнаружите мод для Battlefield 1942 Desert Combat. Это чудо весом почти 600 мегабайт превращает знакомую всем Battlefield 1942 в совсем другую игру. Второй темой DVD стал превосходный плагин для Morrowind — Alien.... Такого вы еще не видели! Совершенно новые модели всех персонажей, новое оружие, десятки новых квестов и предметов!

Кроме того, вас ждут превосходные демо-версии. А также самые полезные драйвера, патчи, красивые обои и превосходные темы для Windows XP. Ну, и в довершение всех радостей мы приготовили вам весьма приятный сюрприз. Хотите узнать, какой именно — читайте далее врезку на страницах "CD-Мании". На этой интригующей ноте позвольте с вами распрощаться аккуратно до следующего номера. Приятного путешествия по нашему CD и DVD, и не забывайте отсылать свои мнения, пожелания и советы на ящик cdmania@igromania.ru.

Удачи!

Степан Чечулин,
редактор CD и DVD.

РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD и DVD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и [На нынешних CD и DVD вас ждут руководства и прохождения из мартовского номера "Лучших компьютерных игр" \(с Deus Ex на обложке\).](http://www.lki.ru.</p>
</div>
<div data-bbox=)

Руководства и прохождения: Battle Mages ■ Beyond Good & Evil ■ Deus Ex: Invisible War ■ Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark ■ Spellforce: The Order of Dawn ■ Uru: Ages Beyond Myst ■ X2: The Threat.

Руководства: Armed & Dangerous ■ Dead to Rights ■ Hidden & Dangerous 2.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии. А именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.



На CD/DVD МАЙСКОГО и ИЮНЬСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно апрельским и майским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, — Lineage 2 и Far Cry).

Лучшие компьютерные игры №4, апрель
Руководства и прохождения: Journey to the Center of the Earth ■ Legacy of Kain: Defiance ■ Onimusha Warlords ■ Vietcong: Fist Alpha.

Руководства: Lineage II: The Chaotic Chronicle ■ Lock On: Modern Air Combat ■ Pax Romana ■ Victoria.

Прохождение: Tom Clancy's Splinter Cell — Mission Pack.

Лучшие компьютерные игры №5, май
Руководства и прохождения: Как достать соседа-2: Адские каникулы ■ Полная труба ■ Chicago 1930 ■ Far Cry ■ Riot Police ■ Wars & Warriors: Joan of Arc.

Руководства: Afrika Korps vs. Desert Rats ■ Against Rome ■ Battlefield Vietnam ■ Castle Strike ■ Dominions II: The Ascension Wars ■ Jack the Ripper ■ Kelly Slater's Pro Surfer ■ Two Thrones ■ Unreal Tournament 2004.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" майского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по компьютерным играм:

"Deus Ex: Invisible War. Убей их всех" ■ "Civilization III. Выбор нации" ■ "Neverwinter Nights: Hordes of Underdark. Идеальный солдат" ■ "Counter-Strike. Мелочи жизни" ■ "Warcraft III: The Frozen Throne. Антистандарт" ■ "Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Тайны Забытых Королевств".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1) в журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах); 2) на CD и DVD "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1—2 месяца после публикации в "ЛКИ"; 3) на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru спустя 1—2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Для читательских работ:
gamezone@igromania.ru

Советы, что поместить в "Игровую зону":
cdmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

CD • DVD

1. Оборонительные карты "Карачев" и "Лето 41-го". Карта "На защите Тулы" предлагает игроку захватить несколько поселков. На карте "Отступление" вам придется уничтожить многочисленные скопления немцев с помощью трех танков "КВ-2". Цель огромной карты "Пантера" —

захватить город и прорвать вражескую оборону. На карте "Соллум" нужно защитить два населенных пункта. Карта "Соединение" требует от вас недюжинных усилий для того, чтобы доставить провизию войскам, отрезанным от основных сил. Карта "Тихвинская наступательная операция 1941 года" сделана на основе реального исторического события начала Великой Отечественной войны.

CD+DVD 2. Модификация **Real Life Mod** изменяет множество деталей: от звуков выстрелов и взрывов до дальности стрельбы всего оружия.

№2. Противостояние (Sudden Strike)

CD+DVD 1. Восемь карт для "Противостояния 4": "Архив", "Бой в Прохоровке", "Весна на Одере", "Ельненский выступ", "Зачистка", "Зверобой", "Остров Кунашир", "Украина. Житомир".

CD+DVD 2. А также две карты для "Азии в огне" — "Битва в пустыне" и "Уничтожить дракона". Обе карты отличаются интересными заданиями и качественным дизайном.

№3. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

CD+DVD В этой подборке вы найдете пятнадцать великолепных шкур для моделей знаменитых самолетов времен второй мировой войны.

№4. Civilization III

CD+DVD 1. Десять новых карт для Civilization III. Все они сделаны исключительно на основе авторской фантазии и не имеют ничего общего с реальностью.

CD+DVD 2. Одиннадцать новых дополнений, пять из которых добавляют новые юниты, два — новых лидеров и четыре — изменяют графику игры.

№5. Empires: Dawn of the Modern World

CD+DVD 1. Несколько весьма интересных кампаний. **Imperial Wars** состоит из двух сценариев и повествует о том, как король Испании Филипп II Англию захватывал. В **World War II** вы сможете принять участие в драматических событиях времен второй мировой войны. Сценарий **Blue Dragon** основан на том, как искатель приключений мис-

тер Браун попал в Китай и что из этого получилось. Две кампании **Battle for the World Part 1** и **Battle for the World Part 2** ставят перед вами воистину глобальную цель — захватить весь мир за 18 миссий. **Crossing the Volga** обыгрывает драматические события защиты Сталинграда от фашистов. Отменный сценарий кампании сопровождается великолепной музыкой из **Call of Duty**.

CD+DVD 2. Помимо кампаний, спешим предложить вашему вниманию четыре новых, чрезвычайно увлекательных сценария.

В **Borodino 1812** вы сможете принять участие в легендарной Бородинской битве. Сценарий **Robin Hood** повествует о приключениях известного защитника униженных и оскорбленных — Робин Гуда. В **Hitler's Africa Base** у вас будет цель — разгромить фашистскую базу в Африке. Ну и, наконец, в **The French and English War** перед вами разыгрывается драматическая битва между Англией и Францией. А вы примете в ней самое непосредственное участие.

№6. F1 Challenge 99-02

CD+DVD Отменная подборка, в которую вошли и новые трассы, и скины болидов, а также новые раскраски шлемов и формы пилотов.

№7. FIFA 2004

CD+DVD 1 **World League 2004** — отличное дополнение для этого футбольного симулятора. Добавляет в игру четыре новых типа турниров и новые команды. Всем фанатам FIFA. Кроме того, мы подготовили для вас сборник новой музыки — **Socceraccess 2004 World League Sound Track**, куда вошли 10 превосходных саундтреков для этого дополнения. И, наконец, завершает картину патч для этого дополнения — **SoccerAccess World League 2004 Fix** для лечения множества глюков, которые возникают при игре на видеокартах от nVidia.

CD+DVD 2. Новая коллекция формы игроков: **EURO 2004 Mega Kit Pack**, **AC Milan Home Kit**, **Arsenal Away** и **Brasil 2004**.

CD+DVD 3. Отменная подборка новых лиц футболистов: **Ronaldo Super Realistic Face**, **Giggs Real Face**, **Дэвид Бекхэм**, **Давид Трезеге** и **Бергкамп**.

CD+DVD 4. Целый ворох новых стадионов на все вкусы: **Hoy Камп**, **Gerland**, **Old Trafford**, **Олимпиаштадион** и патч **New Turf 4 FIFA 2004 from Hungary**, который накладывает новые реалистичные текстуры травы на стадионах.

CD+DVD 5. Завершает нашу подборку коллекция программ, необходимых для установки дополнения: **Kit Raptor 2GK 2004**, **Creation Center 2004** и **Big Roster Update**.

№8. Grand Theft Auto: Vice City

CD+DVD 1. **Back to the Future** — автомобиль и скейт из популярного фильма.

CD+DVD 2. **Broken Mod** — для тех, кто предпочитает нечестную игру, когда с самого начала доступны все бонусы полностью пройденной игры.

CD+DVD 3. **Checkpoint Bikes** — гонки на мотоциклах по улицам города. **Ferrari**



Системные требования CD и DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для пользования DVD-дисксом, соответственно, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.



Что где находится РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD:

"ДемоБлок/Темы", "Патчи", "Тренировки", "Киберспорт" "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор", "ИнфоБлок".

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "ДемоБлок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости" "Драйвера".

РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух компактв плюс "Темы DVD" и "Интересности".



GlobalMania

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием **GlobalMania**. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 800 позиций.

Showroom — Sunshine Autos превращается в автосалон Ferrari. **Headlight Three Spots** наделяет каждый автомобиль красивым тройным светом фар. **West Coast Chopper** — роскошная модель мотоцикла от одного из лучших модельеров, работающих с Vice City. Наконец, **Yacht Cortez** дает возможность покататься на шикарной океанской яхте.

CD+DVD 4. **Mission Chooser** позволяет выбрать любую из 59 доступных в игре миссий, включая сюжетные. **NFSU Road** покрывает дороги знакомым по последней гоночной аркаде от EA мокрым асфальтом. **Prostitute Pack** заменяет модели проститутки — теперь их вид стал еще более вызывающим. **Realtime Sunny** "выравнивает" часы в игре в соответствии с реальным временем.

№9. Half-Life

CD+DVD Семь огромных дополнений — **Hlywood**, **Ispitatel**, **Ispitatel 2**, **Jail**, **Mission to kill**, **Robotech Invasion** и **W.C.A. from Half-life**.

CD+DVD Самое интересное из них — **Hlywood**. Кроме огромной новой карты, играть на которой очень интересно, дополнение вводит в игру несколько скриптовых сцен из фильма "День независимости" и полностью переделывает озвучку персонажей. В частности, вы услышите голос Агента Смиты из "Матрицы".

№10. Halo: Combat Evolved

Самые лучшие новые модификации.

CD+DVD **Asylum Isle** заменяет текстуры оружия и машин, делает ночь более реалистичной и вносит целый ряд мелких изменений в геймплей. **CamoSkinPack** придает игре современный вид — все персонажи и техника оказываются одетыми в камуфляж.

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ПЕРВАЯ ТЕМА КОМПАКТА

Мафия: Snow Mod

В разгар весны, которая вот-вот превратится в самое настоящее лето, мы решили пойти на весьма необычный шаг — сделать первой темой компакта **Snow Mod** (Снежный Мод) для «Мафии». Согласитесь, приятно окунуться в зиму, когда по комнате гуляет приятный теплый ветерок. Snow Mod покрывает улицы Lost Heaven, машины и все остальные объекты снегом, который неумоимо сыпется с небес на грешную землю. Авторы мода проделали весьма кропотливую работу, в результате чего снег получился весьма натуральным, а текстуры изменены настолько, что город преобразается до неузнаваемости. Ощущение зимы настолько сильное, что так и тянет укутаться в плед. Машины ведут себя



в соответствии с изменениями климата. Буксуют, виляют, а на льду их запросто заносит. Мощнейшая модификация, после установки которой так и тянет пройти изученную до последнего столба игру еще разок. Попробуйте — вам понравится.



муфляжные цвета. **Crazy Matrix** заменяет значительную часть моделей оружия на более «модные» вроде **Desert Eagle**. **Flag Pack** добавляет в игру флаги нескольких десятков государств, включая Россию и СССР. **Halo 2 Mod** значительно улучшает внешний вид моделей людей и спецэффекты, а также изменяет некоторые модели оружия. **Paint at Night** дает возможность поиграть в пейнтбол на ночной карте. **Special Forces Master Chief** изменяет внешний вид инструктора спецназа. **Sport Hog** превращает багги в скоростной гоночный автомобиль без какого бы то ни было вооружения. **Trip Hog** — это совершенно невероятная раскраска багги.

№11. Knights of the Old Republic

Лучшие модификации для лучшей RPG 2003 года.

CD + DVD **Black Sabre** добавляет в игру новейший световой меч — с лучом черного цвета. **Darth Maul** позволяет выбрать главным героем «чертика» из первой части «Звездных войн». **Elite Force** превращает всех партийных NPC в джедаев — теперь Darth Malak вам абсолютно не страшен. **Modern Robes** заменяет стандартные куртки джедаев на современный камуфляж. **Replication** добавляет джедаям новую способность — теперь они смогут делать фальшивые копии самих себя. Напоминает заклинание Mirror Image из DnD. **Romance** позволяет до конца проследить любовную линию сюжета, не проходя игру до конца.

Shimaon Set добавляет в игру два чрезвычайно мощных предмета: куртку джедая и световой меч. **Shimaon's Head Mod** позволяет выбрать главным героем игры ученика Малакка — Darth Bendan и главу школы темных джедаев — Uthar Wynn. **Survival** — особый режим игры, в котором вам предстоит уничтожать бесчисленные волны темных джедаев, просто чтобы выжить. **Vandar** позволяет выбрать главным героем «чебурашку» — мастера Вандара, как две капли воды похожего на Йоду. Наконец, **Yuthura** дает возможность выбрать женского персонажа — Yuthura, помощницу главы школы темных джедаев.

№12. Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)

CD + DVD Новая подборка из 19 отличных автомобилей. Среди них — и старинные автомобили в стиле «Мафии», и современные. Но самые интересные — отечественные автомобили **Lada 2106**, **Lada 2110**, **Lada 21099** и **Lada clasique**, а также великолепная модель **BAZ 21099**, которая превосходит многие зарубежные модели качеством исполнения.

№13. Max Payne 2

CD + DVD 1. **Black AK-47** делает модель знаменитого «калаша» более реалистичной — вороненый ствол, лучше проработанные деревянные части. Настоящее произведение искусства.

CD + DVD 2. **Level Selector** позволяет сразу выбирать любой уровень игры на любом уровне сложности.

DVD 3. **Lobby 2** — очередной вариант перестрелки в фойе здания из первой «Матрицы».

CD + DVD 4. **Lupino Showdown** — римейк заключительного уровня первой главы первого «Макса», в которой герой поставил последнюю точку в споре с психопатом-сатанистом Люпино.

CD + DVD 5. **Shoot Through** позволяет простреливать большую часть легких материалов — дерево, алюминий и другие.

CD + DVD 6. **Underground** — римейк первого уровня Max Payne 1, приспособленный для режима Dead Man Walking.

№14. Need For Speed: Underground

CD + DVD 1. Восемь новых вариантов оформления машин (vinil).

CD + DVD 2. Две модификации — **Wheels to Import** заменяет диски на всех машинах более реалистичными. **All Cars Vinil** добавляет универсальный вариант раскраски автомобилей.

№15. Neverwinter Nights: Hordes of Underdark

DVD 1. **Citadel of blood 1: Some Assembly Required** — русская версия одного из лучших модулей для Neverwinter Nights. Сам модуль мы уже выкладывали — а теперь геймеры получают возможность пройти игру на родном языке.

CD + DVD 2. **Devotion to Darkness** — это модуль-трилогия, захватывающая детективная история в мрачных готических тонах. Обычное поначалу расследование переворачивает жизнь главного героя.

CD + DVD 3. **Kales Rangers: Sins of the Father** — очередной модуль на тему «у старых грехов длинные ноги». Чтобы спасти свой город, главный герой должен узнать, что произошло до его рождения, и проникнуть в тайну своего отца. Отличный сюжет, интересные диалоги.

CD + DVD 4. **Hands Fixed** улучшает модели рук всех существ, у которых есть руки. Невнятно нарисованные кулаки превращаются в нормальные пальцы.

ПРОПАВШИЙ МОД НАЙДЕН!

В мартовском номере за этот год мы писали о том, что дескать, ищите на наших дисках весьма недурственную модификацию для **Warcraft III** — **Starcraft**, которая превращает юниты и здания в те, что были в незабвенном «Старкрафте». Однако то ли звезды тогда приняли особо злобное положение, то ли на солнце случилась вспышка, а может, просто помешал злой рок, но в последний момент выяснилось, что модификация не работает! Два месяца силами всей редакции мы искали рабочую версию мода, и вот, наконец, наши усилия были вознаграждены — модификация обнаружилась в самом дальнем и темном уголке интернета. Героически вытаскивая модификацию на свет, мы тщательнейшим образом проверили ее работоспособность, и спешим выложить ее на наш CD/DVD. Берите, играйте, ибо мод действительно отменный.

CD + DVD 5. **Honor among Thieves** — детективный модуль для персонажей-воров. Главный герой раскрывает секреты воровской организации.

№16. Operation Flashpoint

CD + DVD В подборке вы найдете целый набор новой бронетехники. Танки, бронетранспортеры, самолеты и вертолеты. Смотрите, устанавливайте, играйте.

№17. Rainbow Six 3: Raven Shield

CD + DVD Восемь новых карт для этого отличного 3D-экшена: **Cafe Zarah, Deathride Mine, Embassy Map, MPmaze, Open Market** и **Paradise**.

№18. Serious Sam

CD + DVD Предлагаем вашему вниманию несколько отличных карт: **Christmas, Heaven Ruins, Dorny Woodfight, Flare, Ocean Islands** и **XXIII**.

№19. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

CD + DVD 14 модификаций, среди которых и **Bobo Jedi Trainer** — тренировочная карта для сингла, и **Soundsaber** — новые звуки для мечей, взятые напрямую из фильма, и **Sp Yoda**, которая заменяет в сингле модель Люка Скайуокера на старика Йоду, и несколько новых моделей рас, которые можно выбрать в начале игры, а также несколько интересных мечей и моделей вашего персонажа.

№20. Starcraft: Brood War

CD + DVD 1. Отличная модификация **Gundam Century**, созданная по мотивам популярного японского сериала **Mobile Suit Gundam**, превращает старый добрый **Starcraft** в японский мультфильм. Стандартные юниты заменяются различными модификациями боевых роботов. Вместо расы землян (**Terran**) — Федерация (**Federation**), а вместо расы протоссов — **Neo Zion**. Конверсия сделана очень аккуратно. Графические изменения коснулись не только юнитов и зданий, но и элементов графического интерфейса — иконок и картинок повреждений.

CD + DVD 2. Набор из 22 карт на любой вкус. **Battle for Shakuras, Twilight Lost Temple, Escape from Earth 2022, PSI Fortress, Fort River, 4 way fastest side entry, Darn Bound, Harsh Winter War, A Time to Die..., Ancient Twilight Lands, Shelves, Lord of The Rings: Mines of Moria, Big Beef Hunters, Lockdown Defence, Red Alert, Dawn of the Dead, Phantasy Star Online, Capture The Flag HardCore, Ancients RPG, Gundam Wing RPG, Save The World** и, наконец, **Archon Pop**.

№21. The Elder Scrolls III: Morrowind

CD + DVD 1. Набор из 19 интересных плагинов, среди которых — две новые расы **Keynari Fox Race** и **Pharlans**, а также **vampire**, которая дает возможность проще стать вампиром, **Weapon Npcs** — улучшенный баланс некоторых видов оружия и новое поведение NPC. А также огромное число новых зданий по всей провинции и новые торговцы, которые торгуют на более льготных условиях.

CD + DVD 2. Восемь плагинов, которые добавляют в игру новые предметы. Особенно интересен плагин **Kyodin Armor** — новый острый, на котором спрятано самурайское оружие и комплект брони.

CD + DVD 3. Четыре квеста, самый интересный из которых — **The Black Mill** — превращается в огромное неофициальное ответвление сюжетной линии.

CD + DVD 4. Три новых здания. **Concept Exterior Abode** ставит недалеко от Балморы замок, который может стать вашим безвозмездно. **Seyda Neen Village** — целая улица в Сейда-Нин, на которой расположились магазины и новый пустой особнячок. **Vamphouse** добавляет дом на кладбище недалеко от Балморы.

CD + DVD 5. Дополнения **Fire Elf** и **Summoned Cloth Golem** добавляют в игру новые расы, а **Korobal Island** — огромный остров на севере от Садрит Моря.

№22. The Sims

CD + DVD На этот раз в подборке вас ждут комплекты мебели и деталей интерьера для обновления спальни, кухни и гостиной.

INSPIRE™

© 2003 Creative Technology Ltd. Все права защищены. Дистрибуция Creative Technology является зарегистрированной торговой маркой Creative Technology Ltd. Все прочие названия являются торговыми марками их соответствующих владельцев.



ВЫСОКИЕ

СРЕДНИЕ

...САМЫЕ ЛУЧШИЕ

2 всегда лучше, чем 1

С новыми колонками Creative Inspire T ваш персональный компьютер обретет неслыханную ранее глубину и четкость звучания. Уникальные двухполосные колонки со встроенным высокочастотным динамиком воспроизводят качественный звук с отличным балансом "высоких" и "средних" — все гениальное просто! Посмотреть весь модельный ряд акустических систем Creative различных форматов, от 2.1 до 7.1 можно по адресу: <http://ru.europe.creative.com>

Creative Labs Sp. z o.o.
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bzowa 21, e-mail: info@creative.pl
Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967, e-mail: support@europe.creative.com
Дистрибьютеры:
Алион, тел.: +7 095 727 1818 • Белый Ветер, тел.: +7 095 730 3030
Citilink, тел.: +7 095 744 0333 • Евклид, тел.: +7 812 102 4300
ELKO, тел.: +7 095 234 2845 • ЭНСТ, тел.: +7 095 728 4060
ЛИЗАРД, тел.: +7 095 780 3266
RSI, тел.: +7 095 907 1101



Get
CREATIVE

ВТОРАЯ ТЕМА
КОМПАКТА

CD+DVD

F1 Challenge 99-02:
SEASON 2003

Для всех любителей гонок **Формулы-1** мы приготовили воистину приятный сюрприз — модификацию **SEASON 2003**. Если вам уже наскучило в сотый раз гонять по изученным до дыр трассам и в десятый раз проходить сезоны с 99 по 2002 год, то данное дополнение — то, что вам нужно. **SEASON 2003** добавляет **F1 Challenge 99-02**, как явствует из названия, сезон 2003 года. А это значит, что в игре появился десяток новых пилотов, шлемы всех водителей заменяются на полные шлемы сезона 2003. Новые пит-стопы и надписи на бортах болидов. Имена гонщиков приведены в соответствии с реалиями сезона 2003 года. Полностью изменена раскраска болидов и форма пилотов. Но и это не все! Трассы приведены в соответствии с 2003 годом. Так, если в реальной гонке на трассе Монте-Карло за вторым поворотом направо стоял рекламный щит "Мальборо", то теперь он будет стоять и в игре! **SEASON 2003** — это воистину мощная работа, просто необходимая каждому любителю **Формулы-1**.



Новые электроприборы, огромное число картин, цветы для украшения комнат, а также набор разных предметов, которые не подходят ни под какую категорию. Новые скины мужской и женской одежды.

№23. Tom Clancy's Ghost Recon

CD+DVD

Девять новых модификаций для этой великолепной игры. **Anime** — модели бойцов в стиле аниме. **BOOMV2** — 10 сложнейших миссий, в каждой из которых участвуют танки. **FN2000** — изменения баланса оружия. **HX-RSMint** — переделанная карта из игры **Rouge Spear**, **m16** — великолепный мод, который заменяет оружие винтовками M16. И еще четыре интереснейших мода.

№24. UFO: Aftermath

CD+DVD

1. Мы еще раз выкладываем программы **Aftermath Alpine** и **Vfstool**, необходимые не только для установки дополнений этой подборки, но и для установки всех известных на сегодняшний день модификаций этой игры.

CD+DVD

2. Восемь дополнений, которые добавляют в игру новое оружие и врагов.

CD+DVD

3. Две большие модификации. Особенно интересна **Rebalance Mod v 6.6**, которая изменяет в игре почти все. Гранаты, пистолеты, винтовки и ракетницы, улучшенный баланс старых видов оружия. Перерисованные пришельцы из первой **UFO**, враги из **X-COM: Apocalypse** и пришельцы из других игр. Новые виды брони, колоссальные изменения в балансе, а также возможность максимально свободно управлять камерой. Полный список изменений занимает три печатных страницы.

№25. Warcraft III

CD+DVD

1. Замечательные новые карты. Задача **A Link To Past** — очистить город от нежити. **Castaway** — новые приключения команды попавшего в шторм корабля на неизвестном острове. **Demon wars** предлагает вам возглавить поиски предводителя орков. На карте **Gladiators War** придется усмирять поднявших восстание гладиаторов. Карта **Lord of the Rings — Fall of Mordor** целиком и полностью основана на книге "Властелин колец". Сюжет миссии **Lordain of Felland RPG** повествует о том, как молодой воин покидает родной дом и отправляется за славой в соседний город. Карта **Nucleus' In pursuit of greed** — это симбиоз **Fallout** и **Warcraft III**. Задача карты **The Odessa** — построить базу и уничтожить вражескую армию. **The Birthday** — самая оригинальная карта из всех, что мне доводилось когда-либо видеть.

CD+DVD

2. Модификация **Starcraft** делает юниты, строения и ресурсы игры **Warcraft** такими же, как в **Starcraft**, но, к сожалению, только на одной карте, которая поставляется в комплекте с модом. Замечательная идея, достойная продолжения и развития.

БОНУСЫ
"ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Карта **ONS-Icarus** для **Unreal Tournament 2004**

ONS-Icarus — это первая карта для **UT2004**, созданная народными умельцами. Интересная архитектура, красивые текстуры и тщательно проработанный геймплей. На карте расставлены трамплины, с которых можно совершать головокружительные прыжки на разных машинах.

Бонус №2: Две модификации для Far Cry — Realistic Mod и God Mod

Две модификации для недавно вышедшего в свет **Far Cry**. **Realistic Mod** — меняет тактико-технические характеристики оружия, делая их более реалистичными. **God Mod** — наделяет главного героя игры воистину божественной силой и неуязвимостью.

Бонус №3: Battlefield Vietnam: Kapra Valley Assault

Первая неофициальная карта для этого отменного 3D-экшена. Примечательно, что сделана работа не кем-то там, а самим Марком Брассардом, который работает художником в **Digital Illusions**. Качество карты — на высоте.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ
"ИГРОМАНИИ"

CD+DVD

Ознакомьтесь с работами, а также узнать условия приема читательских работ вы можете, посетив раздел "Игровая зона/Работы читателей "Игромании"" на втором компактe и/или на DVD. Для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти. Свои работы отправляйте на адрес gamezone@igromania.ru

В этот раз все читательские работы легко разместились не только на DVD, но и на CD.

Игровой десктоп

Подборка скинов для **Winamp** от **SErgey Savelo** — на любой вкус и цвет.

Игровые дополнения

CounterStrike

1. Карта **Zone 666** — римейк знаменитого **cs_mansion** — от читателей **Sasha** и **Kashey**.

2. Отличная модель **СВД**, которая заменяет любимый в народе "слонобой". Автор: **Zlodey**.

Jedi Outcast

Замена внешнего вида и новая озвучка световых мечей, взятая из второго эпизода "Звездных войн". Прислал **DeadMan**.

Morrowind

Отличный плагин, который включает в себя отдельный остров, "домик приключенца" и множество мелких усовершенствований. Выражаем наш респект читателям **Horrigan** и **Beatdown**, авторам этого творения.

Operation: Flashpoint

Модель небольшого грузовика, способного перевозить до 10 человек. Авторы: **Syndicate [di]** и **Shaman [di]**.

Starcraft: BroodWar

Подборка карт, в которой каждый фанат этого стратегического хита от **Blizzard** наверняка найдет что-нибудь интересное. Автор: **BarT**.

GTA: Vice City

1. Замена фармацевтического ларька на магазин, торгующий свежими номерами "Игромании". Скажете, в 80-х "Мании" еще не было? Теперь будет! Автор: **SpiderR**.

2. Модель **BA3 2106**, качество исполнения

— высокое. Прислал Ярослав С. а.к.а. SiN.

3. Мод, который расставляет по всему городу плакаты с героями известных игр, работы читателя с ником SAS.

Программы

1. Русификация WorldBuilder, редактора карт для Command & Conquer. Авторы: M!dN!ghte и Phoen!X.

2. Программа для проверки работы курсоров от читателя с ником DDDsa.

3. Простенький блокнот для оперативных записей. Позволяет при необходимости сохранить написанное в текстовом файле. Автор: Slider.

4. Две программы от Олега Николаева — защитный экран, который не дает разглядывать изображение на вашем мониторе во время вашего отсутствия, и система управления лотком CD-ROM.

5. Универсальный помощник юному школьнику — калькулятор плюс система для решения квадратных уравнений. Автор: Дударев Александр а.к.а. SKAD 3@P@3@.

6. Универсальный проигрыватель, поддерживает основные форматы аудио- и видеофайлов. Прислал Владимир К. а.к.а. Шут.

Работы на Flash

1. Пара забавных роликов от читателя с ником Glinka. Темы вечные — Counter-Strike во всех его проявлениях, "Матрица" и даже футбольный клуб "Спартак".

2. Ролик на тему все той же "Контры" от Константина Климанова и Антона Сидоренко.

ТРЕТЬЯ ТЕМА КОМПАКТА

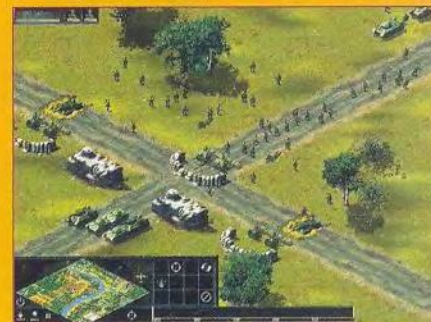
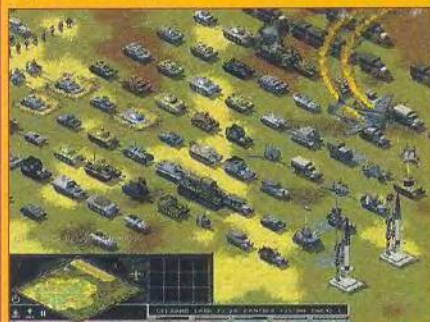
CD+DVD

Противостояние IV: FMRM 2 Mod

Большинство модов для "Противостояния 4" придумали западные любители игр. Но настал праздник и на нашей улице — знаменитая российская команда FMRM-Team сочинила поразительный во всех отношениях мод FMRM 2, который всесторонне изменяет знакомую игру.

Добавлены новые схемы "Кавказ", "Южная Европа" и, наконец-то, зимние ландшафты, которых не было в оригинальном "Противостоянии 4". Значительно улучшена графика взрывов, трассеров пуль, залпов реактивных установок. В игре появились новые пехотинцы, бронетехника, артиллерийские установки и даже новые здания. Изменения коснулись и

игрового процесса. Техника теперь взрывается по-разному, в зависимости от ситуации. Искусственный интеллект существенно переработан в направлении максимального соответствия реальности. Кроме того, в архиве с модом находятся несколько замечательных авторских карт, на которых можно опробовать все перечисленные новшества.



**Новейшие видеокарты
ASUS FX 5900 ULTRA**

**Профессиональные
мониторы
фирмы IIYAMA
(1024x768 120 Hz)**

**Регулярно проходят
турниры по
CS, WC III TFT, StarCraft,
UT 2003, Diablo и другим
играм**

**Магазин профессиональных
девайсов для геймеров**

**У нас тренируются лучшие
игроки и команды Москвы**

Продвинутый клуб для профессиональных игроков

5 минут пешком от м. ВДНХ, ул. 1-ая Останкинская, д. 57

тел. 283-85-56

www.vikaweb.ru

КРУГЛОСУТОЧНО

от
20
руб./час

день

неограниченный трафик
10 Mbit

с 24⁰⁰
120
руб.
до 9⁰⁰

550 м²

ночь

140 компьютеров

интернет
ВИК@web
центр

WWW.PROGAMER.RU

■ новости игрового мира ■ прямые репортажи с турниров ■ новые демки
профессиональное игровое сообщество

кликни
здесь!

НАШЕ ВИДЕО

Хвалебные отзывы на наш... Нет, не так!.. Шквал восторженных отзывов о нашем 30-минутном репортаже с КРИ 2004 и многочисленные вопросы "а будет ли еще что-нибудь подобное?" автоматически дали старт нескольким давно задуманным проектам. Спасибо всем, кто прислал отзывы об этом репортаже, и извините, если мы не ответили вам — писем было слишком много.

А теперь — по делу. С этого номера на наших дисках вы сможете посмотреть самые настоящие **игровые видеонюхты**, подготовленные мной и популярным ведущим Олегом Ставицким. Отныне "Игромания" каждый месяц будем знакомить вас с новыми игровыми разработками не только посредством стандартных новостей и превью, но и видео. Всем известно, что скриншоты подчас дают неверное представление об игре, чего нельзя сказать о видео. Ну, а для нас это отличная возможность оптимизировать место на наших дисках — многие трейлеры, которые мы раньше выкладывали на CD/DVD, содержали больше надписей, чем полезного изображения, да и поставались чаще всего в неоптимальных форматах типа mov или mpeg. В наших новостях будет только самый смак, и ничего лишнего. В этом номере ожидайте кадры

из: **Driver 3**, **Silent Hill 4**, **S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля**, **Hitman: Contracts**, **Rome: Total War**, **True Crime: Streets of L.A.**, **Нейро**, **Фаза: Исход** и других...

И да — мы не забыли свое обещание. Полная версия интервью с легендами игровой индустрии **Томом Холлом** и **Джоном Ромеро** ждет вас. Том рассказывает про сюжет **Anachronox 2** и активно дурачится перед камерой, а Джон дает вредные советы потерявшему редакционный фотоаппарат Олегу Ставицкому.

Но и это еще не все! На КРИ 2004 у нас состоялось весьма интересное интервью с **Джоном Спитцером** и **Деррилом Стилом** — представителями небезызвестной корпорации **nVidia**. Они рассказали о своем взгляде на российскую игровую индустрию и поделились некоторыми планами на будущее. Спешите видеть!

Ну и напоследок ответу на столь популярный вопрос — да, несомненно, новые репортажи будут, и уже в следующем номере. Но подробностей пока раскрывать не стану. Ждите от нас самого неожиданного.

Отзывы и предложения можете присылать на специальный адрес: video@igromania.ru.

Искренне ваш,

Антон Логвинов.

Игры

Стратегическая игра в реальном времени — симулятор жизни программиста. Вы покупаете компьютер, пишете программы, устраиваетесь на работу и даже открываете впоследствии свое дело. Впечатление сугубо положительное. **Плацинский Георгий a.k.a. SilverUser** удостаивается глубокого игроманского поклона за оригинальную идею.

Обои

Подборки обоев от читателей с никами **Osh**, **Wolf**, а также **Петра Просвирина a.k.a. Vertex** и **Василия Боднарука a.k.a. Initial**.

ВЕСЕЛОСТИ

Badger ■ **Domino Dash** ■ **Frogbender** ■ **Galaforce Worlds** ■ **Jimbo** ■ **Mariko** — **The way of the Stones** ■ **Mixer** ■ **Nasty Snata** ■ **Pitchin** ■ **Rift Space** ■ **Snip** ■ **Solid Spheres Deluxe** ■ **Star Wraith 3: Shadows of Orion**.

Подробные описания всех игр вы найдете на нашем CD/DVD. Там же — детальную инструкцию по установке.



ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

Месец пролетел, как один миг, и мы снова спешим представить вашему вниманию свежую подборку для рабочего стола. В этот раз вы найдете на наших дисках отменные темы для Windows XP, увесистую подборку скинов для плеера Winamp, ворох отличных неигровых обоев, а также лучшие игровые обои. В общем, все, кто жаждут разнообразия, смогут найти что-то новенькое по своему вкусу.



DEATHZONE

Подробные описания всего, что помещено в **DeathZone**, можно найти в журнале на страницах "Deathmatch" и, конечно же, в расширенном

варианте — на CD и DVD.

Call of Duty

1. 19 отменных карт.

2. Две модификации — **Merciless Beta 4** и **Improved Allies Skins**.

Quake III Arena

1. Семь карт: **Courbe Dominante**, **DSI:4.7**, **Just Like Suicide**, **Lichtwrts**, **Quimera**, **The Ultimate Need for Space**, **Volskammer**.

2. Четыре скина игроков: **ar13**, **Cloud**, **Ryla**, **WarpSpider**.

Jedi Knight: Jedi Academy

1. 12 карт: **Bespin Tower**, **Duel crack of doom 2**, **Gpj dungeon**, **Bedroom**, **Caverns of lost jedi**, **Duel sands**, **Jedi Academy**, **Organic Temple**, **JacMan Arena**, **Rodia hunt grounds**, **SGEgyptJA**, **The Street**.

2. Пять скинов игроков: **Sk clones fnl**, **sk ep2 obi**, **Sk jango**, **Sk koleman**, **Solid Snake**.

3. Две модификации: **Dragon ballz**, **Ja plus v18**.

Counter-Strike

1. 19 карт.

2. Отличная модификация — **Fusion Pack Special Edition CS 1.6**.



ДЕМОБЛОК

Предлагаем вашему вниманию лучшие демо-версии из тех, что вышли за прошедший месяц.

Напоминаем, что итоговый доступный объем CD и DVD становится известен уже после того, как журнал ушел в печать, а значит, вполне может быть, что на дисках будут и те демо-версии и ролики, которые здесь не прописаны. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, может быть, там вас ждет демо-версия какого-нибудь **Half-Life 2** или **DOOM III**, которые вышли за день до сдачи дисков?..

Демо-версии
kill.switch

CD + DVD Демо-версия весьма неплохого экшена. В очередной раз управляя бравым американским солдатом, выносим орды безымянных террористов. Просто, весело, увлекательно.

Joint Operations: Typhoon Rising

DVD Демка отменного 3D-экшена, над которым работают хлопцы из **NovaLogic**. В демо-версии доступна одна карта и ограниченный набор бронетехники.

Manhattan Chase

DVD Демо-версия довольно неплохой гоночной аркады **Manhattan Chase**. Геймплей незамысловат: управляя шикарным автомобилем, что есть силы скрываемся от полиции, которая страсть как желает нас арестовать. Для избавления от назойливых копов можно использовать обширный арсенал оружия, начиная с простого пулемета и заканчивая ядерной бомбой.

Spartan

DVD Демка очень даже неплохой пошаговой стратегии **Spartan**. Развиваем экономику, собираем армию, захватываем города и села противника, активно расширяя свои владения. Довольно увлекательно, надо сказать.

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

CD + DVD Демо-версия отличного автосимулятора **TOCA Race Driver 2**. Достоверная физика поведения машин на дороге, неплохая графика и зверски увлекательный геймплей — лишь немногие плюсы этой по-настоящему интересной игры.

ПАТЧИ
И ТРЕЙНЕРЫ

Спешим предложить вашему вниманию самые полезные патчи для лучших игр. На этот раз обратим особое внимание на гигантский (256 Мб) патч для **Battlefield 1942**. Заплата фиксирует огромное количество самых разных багов, добавляет новые карты и технику. Кроме того, только установив этот патч, вы сможете поиграть в отменную модификацию **Desert Strom**, которая удостоилась стать первой темой DVD.

CD + DVD XIII

Версия: 1.01 * Рейтинг: 4/5

CD + DVD Дальнобойщики 2

Версия: 7.4 * Рейтинг: 2/5

CD + DVD Age of Wonders: Shadow Magic

Версия: 1.03 * Рейтинг: 3/5

DVD Battlefield 1942

Версия 1.6 * Рейтинг: 5/5

DVD Breed

Версия 1.0 * Рейтинг: 4/5

CD + DVD Europa Universalis 2

Версия 1.08 * Рейтинг: 3/5

CD + DVD Far Cry

Версия: 1.1 * Рейтинг: 5/5

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета.

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

CD + DVD HomeWorld 2

Версия: 1.1 * Рейтинг: 4/5

DVD KnightShift

Версия 1.2 * Рейтинг: 4/5

DVD Lords of the Realm 3

Версия: 1.01 * Рейтинг: 3/5

CD + DVD Silent Hunter 2

Версия 1 * Рейтинг: 2/5

DVD Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Версия: 1.1 * Рейтинг: 3/5

Трейнеры

CD + DVD По обыкновению — самые свежие и полезные трейнеры. Берите, коли не хотите играть честно!

Abracadabra ■ Alphas ■ Armed & Dangerous ■ Ball Swapper ■ Ballswapper ■ Battlefield Vietnam ■ Diamond Caves 3 ■ Far Cry ■ Kai-Jin ■ MVP Baseball ■ Nemesis of The Roman Empire ■ Reel Deal Slots Nickel Alley ■ Sacred ■ Spartan ■ Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

КИБЕРСПОРТ



1. Лучшие записи игр с Voodoo 4 Cup в номинациях: Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena 1v1.



2. Записи игр с НПКЛ Open 2004 в номинациях Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne.



3. Записи с чемпионата Intel CyberSport Cup в номинации Counter-Strike, а также три эксклюзивных аудиоинтервью с капитанами лучших Counter-Strike-команд России и Украины!

ДРАЙВЕРЫ

Новые драйверы для видеокарт серии Xabre



Компания SiS выпустила новые официальные драйверы версии 3.57.53 для графических акселераторов Xabre 80/200/400/600/660 с поддержкой операционных систем Windows 98/ME/2000/XP. Драйверы прошли сертификацию WHQL.

Драйверы повышают общую производительность видеокарт и качество изображения.

ForceWare 56.72 для карт серии TNT/GeForce



nVidia наконец-то выпустила новые официальные драйверы для своих видеокарт — ForceWare 56.72. По официальным сведениям, в новых драйверах были произведены следующие изменения:

- поддержка GeForce 5700 и GeForce 5700 Ultra;
- поддержка OpenGL 1.5;
- оптимизирована поддержка DirectX 9;
- добавлена функция создания индивидуальных профилей для различных приложений и игр;
- обновлена технология nView 3.5;
- встроен блокиратор всплывающих окон для Internet Explorer — nView Pop-Up Blocker; — улучшена поддержка HDTV;
- добавлена технология Display Gridlines,

которая предлагает простой путь увеличения пространства рабочего стола путем разделения экрана на отдельные области для всех приложений.

Драйверы поддерживают ОС Windows 2000/XP.

Обновленные nForce 3.13 для чипсетов серии nForce



Недавно компания nVidia обновила набор драйверов для своих чипсетов, появилась версия nForce 3.13 для ОС Windows 2000/XP.

Основные изменения в драйверах:

- WHQL-сертифицированный набор для nForce, nForce2 и nForce3;
- первый релиз nVidia IDE-драйвера для Windows XP и Windows 2000;
- улучшена совместимость;
- улучшены аудиопараметры — добавлена поддержка кода Realtek ALC655; исправлена загрузка DLS-файлов для BSOD; поддержка ASIO для записи в режимах, отличных от 48 кГц, более низкие и предсказуемые задержки; исправления для NOLF; исправлены проблемы с реверберацией EAX.

Драйверы для Creative Sound Blaster Audigy



Известная компания Creative Labs выпустила новые драйверы для своих звуковых карт серии Audigy, включая Platinum, Platinum eX, Digital Audio и Gamer. Мы выкладываем одновременно Audigy Web Update и обновленный драйвер EAX 4.0 ADVANCED HD.

Audigy Web Update содержит обновленные версии следующего ПО:

- Audigy Driver,
 - Creative Audio HQ,
 - Creative PlayCenter,
 - Creative Recorder,
 - Creative Taskbar,
 - улучшена поддержка Hyper-Threading.
- Новый драйвер EAX 4.0 ADVANCED HD повышает общую производительность в играх, которые используют API OpenAL.

Драйверы поддерживают ОС Windows 2000/XP.

Драйверы для Creative Sound Blaster Audigy2/Audigy2 ZS



Все та же компания Creative Labs выпустила новые драйверы и для карт серии Audigy2/Audigy2 ZS, включая Platinum, Platinum eX, Platinum Pro, Digital Audio и Gamer. Мы выкладываем одновременно сам драйвер EAX 4.0 ADVANCED HD и обновление к нему EAX 4.0 ADVANCED HD Driver Patch Update.

EAX 4.0 ADVANCED HD Driver Patch Update содержит следующие изменения:

- решает проблему с THX Setup Console;
- убирает шумы при использовании THX Setup Console;
- синхронизирует настройки между EAX ADVANCED HD и Creative Graphic Equalizer;
- решает проблему активации импортированных настроек эффектов EAX;
- повышает общую производительность в играх, которые используют API OpenAL.

Драйверы совместимы с ОС Windows 98SE/ME/2000 SP3/XP SP1.



ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz & Suxx

В канун отпусков у нас в галерее большущая курортная экспозиция: зарисовки из жизни веселого курортника — главгероя игры Far Cry — на райском тропическом острове в океане. Полный комплект активного отдыха: полеты на планерах, езда на джипах и моторных лодках, а также отстрел других отдыхающих. Если джунглям тропическим вы предпочитаете джунгли вьетнамские, то поспешите ознакомиться с открытками с полей сражений Battlefield Vietnam — тяжелая техника, зажигательный рок-н-ролл и запахи напалма по утрам. Что может быть лучше? Однако если знойным джунглям вы предпочитаете пыльные тропинки далеких планет, то непременно ознакомьтесь с эпическими полотнами из Unreal Tournament 2004. Да и вообще — непременно посетите нашу сегодняшнюю "Галерею". Ей-богу, там есть на что посмотреть.

Игра месяца



Не проходите мимо! На компактках и DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде "Игра месяца". Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех игр-участников, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

Мобильные игры

JTask



Jtask — простейшая, но невероятно удобная утилита для всех, кому не хватает времени и желания составлять так называемый 2do-list на бумаге. Фактически, перед нами простейшая записная книжка, которая используется для составления списка дел на текущий день. Выполненные записи можно как удалять, так и просто пометать специальным значком.

JBenchmark



Jbenchmark запускает на вашем мобильнике пять разнообразных тестов, которые проверяют различные аспекты работы с J2ME-утилитами. Каждый тест сопровождается указанием количества кадров в секунду, а по завершении всей экзекуции вам будет выдан итоговый результат в баллах.

Игрострой/Вскрытие

Статья "Бандитский Нью-Йорк"



1. RASMaker — утилита, позволяющая совершать различные преобразования игровых архивов (записаны в формате ras) — распаковка, упаковка и др.



2. DXT Tools — пакет утилит для работы с графическими файлами формата dds.



3. RAD Video Tools 1.5e — набор утилит для просмотра видеофайлов некоторых специфических форматов, в том числе и bik.



4. Первая часть статьи "Бандитский Нью-Йорк".

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и на DVD.

— то, что находится только на DVD.

— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

Игрострой/Мастерская

Статья "Трехмерный культ"

CD+DVD Утилита Cult3D и ряд дополнений к ней, описанных в журнальной статье.

Статья "Игровые редакторы"

CD+DVD Редактор для игры Purge.

Статья "Игромоделер"

CD+DVD 1. Демонстрационные сцены статьи. С их помощью вы можете детально изучить каждый описанный в статье шаг создания игрового персонажа.

CD+DVD 2. Картинки, иллюстрирующие статью (опубликованы в журнале), в большом формате.

CD+DVD 3. Первые две части статьи "МАКСимум от МАКСимума", опубликованные в мартовском и апрельском номерах "Игромании".

Интернет

Статья "Сайт за час"

CD+DVD Шаблоны от Templater.ru.

Мозговой штурм

Скринтурс №5. Май

CD+DVD Как обычно, на нашем CD и DVD в разделе "Мозговой штурм" вы можете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить игры, из которых они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

Почта "Мании"

Вместе с зеленой травой, пробивающейся из-под земли, активно пробиваются на наш компакт юные (и не очень) таланты. Их рассказы вы можете найти и почитать сами знаете где.



Вне компьютера

"Ролемансер" (www.role-mancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.

ФАЙЛЫ

1. AD&D Forgotten Realms: Северная часть мира (Savage Frontier).

2. D&D: Два новых высокоуровневых приключения и описание лунных эльфов.

2. d20 Modern: Новое официальное приключение.

3. Материалы по российской ККИ "Берсерк". Правила, обучающий ролик и легенда игрового мира, составленная при участии самого Ника Перумова!

4. "Колонизаторы": Правила российской карточной стратегии, обзор которой — в рубрике "Вне компьютера".

5. Star Trek CCG: Правила коллекционной карточной игры, сделанной на основе сюжета знаменитого телесериала. А также списки карт и тексты всех карт (спойлеры).

6. Астроид: Правила простого, но увлекательного варгейма, производимого российской компанией "Технолог".

MAGIC: THE GATHERING

1. Набор лучших деклестов со всего мира.

2. Разъяснения правил от Д'Анджело.

3. Турнирные правила DCI, Comprehensive Rulebooks.

4. База карт Oracle.

СТАТЬИ

1. Статья Петра Тюленева о коллекционной карточной игре Star Trek CCG.

2. Работа Антона Курина, касающаяся Magic: The Gathering.

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу").



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

CD Burner XP Pro 2.2

CD+DVD Свежайшая версия абсолютно бесплатной программы для записи дисков! Функционал CD Burner XP Pro ничем не уступает shareware-аналогам. Работа с CD, DVD, копирование дисков и запись с iso-образа — все на месте. CD Burner XP Pro автоматически засекает записывающее устройство и предоставляет по нему исчерпывающую информацию.

Программы: Alarm NP 1.2 ■ Media Commander 1.4 ■ Password Commander 1.5 ■ Process Explorer 8.33 ■ Radlight 4 player prebeta ■ Sonique 2 beta ■ Treesize 1.7 ■ Watznew 1.9

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

CD+DVD Набор скинов для Windows Media Player 9 и WinAmp5.

Программы: 3wGet ■ Download Master ■ FlashGet ■ FreshDownload ■ GetBar ■ GetRight ■ HiDownload ■ Internet Download Manager ■ LanLoad ■ Mass Downloader ■ NetTransport ■ ReGet Deluxe ■ WindowBlinds ■ Windows Media Player 9.

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

CD+DVD Антивирус Касперского ■ CheMax 3.7 и CheMax Rus 2.4 ■ Dirty Little Helper ■ DirectX 9.0 ■ DivX 5.1.1 ■ WinRAR 3.30rus ■ GlobalMania ■ Magic Trainer Creator ■ Microsoft .NET ■ QuickTime 6.1 ■ WinAmp 5.0.3.



РАЗДЕЛЫ НА DVD

Темы DVD

Первая тема DVD

Battlefield 1942: Desert Mod

DVD Как некогда стальной конь пришел на смену крестьянской лошадке, так и Desert Mod приходит на смену стареньким, времен второй мировой войны, танкам, самолетам, машинам и так далее. А все дело в том, что модификация в корне меняет привычный мир Battlefield 1942, перенося действие игры из 1942 года в 1992. Война в Ираке, знаете ли. Весь парк бронетехники меняется на современный. Вместо "Тигров" и "Матильд" — на поле боя американские танки "Абрам" и советские Т55. "Шмайсеры" и "Томпсоны" заменяются на АК-74 и М16, а непренный Colt 1911 — на "Беррету" или "Макарова". Особенно приятно раскаты теперь небеса на F15 или на вертолете "Апач". Кроме внешнего вида оружия, техники и сол-



дат, полностью изменены звуки моторов, выстрелов и взрывов. Desert Mod — это, несомненно, один из лучших модов для Battlefield 1942. Напоминаем, что патч версии 1.6, необходимый для запуска Desert Mod, вы найдете в разделе "Патчи". Пользуйтесь!

Вторая тема DVD:

Morrowind: Predator: Hunters and Prey

DVD Predator: Hunters and Prey — это огромное дополнение для игры The Elder Scrolls 3: Morrowind, в котором вас ждут новые приключения с участием знаменитых Хищников и Чужих из одноименных фильмов и игры Aliens vs. Predator. По замыслу авторов, инопланетяне появятся именно на острове Вварденфелл провинции Морровинд Империи Тамриэль. Местному герою Нереварину придется противостоять этому нашествию. Ваши враги — Чужие — очень быстро гибнут от ударов холодного оружия, но и успевают нанести игроку ужасные повреждения. Поэтому лучше устанавливать дополнение, если ваш герой хорошо прокачан.

Дополнение добавляет новых врагов — несколько разновидностей Чужих и дружелюбных компьютерных персонажей — Хищников. Вы сможете опробовать несколько комплектов инопланетной брони, запустить около десяти видов уникального инопланетного

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-Мании" помечено кружками разного цвета:

CD+DVD — то, что находится на CD и на DVD.

DVD — то, что находится только на DVD.

CD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.



оружия, а также насладиться новой фантастической музыкой, звучащей в сотни раз приятней, чем надоевшая оригинальная игровая.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Геймплей-ролик из DOOM II

DVD Вам когда-нибудь доводилось пройти весь **DOOM II** за каких-то **14 минут**, ни разу не погибнув? Думаете, это невозможно? А вот автор этого ролика не только так не думает, но и наглядно доказывает, что возможно пройти игру именно за 14 минут, ни разу не погибнув. Обязательно посмотрите на это воистину незабываемое зрелище.

Полная версия Grand Theft Auto

DVD Полная версия легендарной игры Grand Theft Auto, переведенная RockStar в ряды freeware, теперь доступна для всех читателей "Игромании".

Полная версия Hidden & Dangerous Deluxe

DVD Еще одна игра, которую щедрые разработчики сделали freeware. Полная версия легендарной Hidden & Dangerous — только на нашем DVD!



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator

и инструкция по установке файлов в "DeathZone".

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD и DVD**, о **музыке** и о **ролике на CD и DVD**. В общем — всевозможная информация в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются их возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "Эра DVD", опубликованные в январском и февральском номерах.

То, что есть только на этом CD и DVD

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

2. Статья Петра Тюленева о коллекционной карточной игре Star Trek CCG и работа Антона Курина, касающаяся Magic: The Gathering.

3. Первая часть статьи "Бандитский Нью-Йорк", опубликованная в апрельском номере "Игромании" за 2004 год.

4. Первые две части статьи "МАКСимум от МАКСимума", опубликованные в третьем и четвертом номерах "Игромании" за 2004 год.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на первом CD и на DVD в формате rtf лежат исходники всех текстовок, которые пошли на CD и DVD. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что находится на компактках и на DVD. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, — это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности того, как работать с CD и DVD напрямую, читайте в файле CD№1:\DRAFT\readme!.rtf или DVD:\DRAFT\readme!.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Программирование CD и DVD:

Денис Валеев.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Борис Васильев, Артем Волик, Андрей Калинин, Степан Чечулин, Александр Цыплаков, Иван Рожнев, Владимир Куншин.

Разбор вашего творчества:

Артем Волик.

"Демо-версии", "Ролики" и "Патчи":

Степан Чечулин.

"Трейнеры":

Степан Чечулин.

"Софтверный набор":

Олег Ставицкий.

"Драйвера":

Николай Арсеньев.

Над рубрикой "По журналу" работали:

Алексей Кравчун, Матвей Кумби, Николай Пегасов.

В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.



SECURITY FILE # 05/04(80)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Автор: Раффа

ВТОРАЯ МИРОВАЯ НАЧИНАЕТСЯ В ЭТОМ ГОДУ. ОПЯТЬ



EYES ONLY!

“Вторая Мировая” — проект практически легендарный. Вокруг него крутятся какое-то бесчисленное количество слухов и домыслов — то авторы решили упростить изначальный замысел, то руководитель проекта довел до слез исторического консультанта, доказав ему, с какой стороны висела лопатка на советском танке Т-34, то еще что-нибудь в этом роде. Широкие народные массы тем временем регулярно снабжались нечеловеческой детализации скриншотами, которые походили, скорее, на изображения из какого-нибудь свежего WWII-шутера, чем на хардкорную стратегию.

“Какие у нас новости о проэктэ Вторая Мировая?” — вопрошал нас главредатор, прохаживаясь по коврику с трубкой в руке. Мы рассеянно пожимали плечами и делали отсутствующее лицо: “Со времен лета прошлого года — практически никаких. Варгейм на движке “Ил-2”, детальное моделирование боевых ситуаций, серьезная тактическая модель...” Олег Александрович нахмурил брови и угрожающе спрятал руку за борт серого маршальского кителя: “Ситуацию необходимо прояснить”, — сказал он, и легко, но убедительно, хлопнул кулаком по столу. Мы вытянулись по стойке смирно, отсалютировали и строевым шагом отправились в офис 1С: Maddox Games...

ЗДРАВСТВУЙ, ДЕТСТВО!

Мой дедушка был танкистом и самолично управлял самым настоящим танком — он рассказывал, как однажды их подбил немецкий снаряд и они, вылезая через нижний люк, угодили известным местом аккурат в муравейник. Я очень хорошо помню, как мне доставали со шкафа коллекционные модели танков и давали повертеть в руках многочисленные дедушкины ордена — это были моменты какого-то абсолютного счастья. Я листал бесконечные каталоги военной техники, кланчил у мамы военные нашивки и просил ее перешить на моей рубашке пуговицы — вместо обычных, пластмассовых, туда были водружены массивные медные, со звездой. Я надевал эту рубашку и, нацепив на голову дедушкину фуражку, которая закрывала обзор процентов на девяносто, гордо выхаживал в коридоре строевым шагом, после чего отправлялся в свою комнату, рисовать. Вопрос о том, кого отправлять в разведку боем к разработчикам “Второй Мировой”, разрешился сам собой — как только всплыли подробности моей детской биографии.

С тех пор прошло много времени, я сменил военную рубашку на модные футболки, перестал носить дедушкину фуражку и даже устроился на работу в журнал про компьютерные игры. Когда я переступил порог офи-

са разработчиков “Второй Мировой” и увидел царящую там обстановку, я понял: эти люди в детстве точно так же рисовали “танчики” и перешивали пуговицы на своей рубашке в цветочек. По-другому быть, в принципе, не может — они целиком погружены в свой проект, они живут и дышат каждым винтиком, каждой нашивкой на солдатском кителе. Попросите любого из них показать, как работает искусственный интеллект или анимацию перезарядки какой-нибудь пушки, и вы... рискуете уйти из офиса только на рассвете. Эти люди серьезно увлечены своим делом.

ИНСТРУКТАЖ

Прежде чем мы целиком и полностью погрузимся в детали, из которых, по сути, и состоит “Вторая Мировая”, — буквально несколько слов о том, что это за игра и как в нее, собственно, играть.

Wartime Command Battle for Europe 1939—1945 (именно так проект надлежит величать по загранпаспорту) — это действительно варгейм. То есть классическая схема — в начале каждой миссии у вас на руках некое, строго ограниченное число юнитов, мудро руководя которыми, надлежит извести силы противника (которыми он вас, как правило, превосходит). Грамотное использование территории и подчиненных — залог победы. Резиновая рамка и tank rush — верная доро-



Разработчики утверждают, что благодаря аутентичной маскировочной покраске иногда можно просто не заметить вражеские войска.



Если судить по дизайну шлема, мужчина на фоне броневика — французский пехотинец. Позирует для дембельского альбома.



Такой модели грузовика мог бы позавидовать иной WWII-экшен.

га к полководческому фиаско, демонстративному втапыванию табельной треуголки в грязь и позору. Казалось бы, мы отыграли в миллион аналогичных проектов. Более того, в жанре давно выделены общепризнанные лидеры и эталоны, которыми меряют всех прочих. Но у "Второй Мировой" в рукаве спрятан самый настоящий джокер, на котором аршинными буквами выведено: **"внимание к деталям"**. Это — совершенно другая весовая категория, другой уровень. Столь монументального подхода к созданию стратегии вы, поверьте, еще не видели. Детализация — краеугольный камень геймплея "Второй Мировой". Это не просто достоверные модели и форма юнитов, это самое глубокое погружение в атмосферу той самой войны.

Пока мы идем по белоснежным коридорам офиса 1С, Давид Филиппов, менеджер проекта, открывая бесконечные двери магнитной карточкой, рассказывает мне интересные подробности: *"Мы делаем игру уже четыре года. Причем около года ушло только на сбор и анализ всевозможных исторических данных — ребята читали, смотрели архивы, перерывали горы фотографий, рисунков — страшное дело. Год назад мы показали игру на E3 и решили... переделать! Практически все — физическая модель, AI — было переработано. То, что вы увидите сейчас — это далеко не релиз, многие вещи еще просто не успели вставить в текущую версию игры. Как бы там ни было, мы планируем релиз в этом году"*. Под аккомпанемент этого жизнеутверждающего предложения Давид передает меня в руки Александра Болтовича, руководителя проекта, который устраивает мне наглядную демонстрацию грядущего великолепия.

Александр, недолго думая, запускает тестовую миссию и выводит на сцену отечественные и немецкие танки, попутно комментируя каждый из них: *"Вот у этой модели немецкого танка, как известно"*, — смотрит на меня, я в ответ отчаянно киваю головой, — *"были бронешитки (или 'бронейюбки' — Schurzen)"*. Я чувствую себя как последний двоечник на уроке истории. Александр, тем временем, продолжает: *"Сейчас мы будем обстреливать его из нашего танка"* (когда вы читаете в этих строчках слово "танк" — знайте, что на самом деле Александр дает точное название всех моделей и комментирует каждую из них так, что позавидует любой словарь военной техники). Тем временем первый же залп сносит один из противобуксировочных экранов и пресловутый щиток, а также умудряется нанести урон команде (да-да, внутри танка сидит са-

мая настоящая команда, каждый из членов которой обладает уникальными характеристиками, но об этом чуть позже). Александр, не забывая эффектно кружить камерой вокруг подбитого танка, комментирует ситуацию: *"Система повреждения учитывает не просто урон танку, она просчитывается для каждой его детали — щитка, антенны, трака гусеницы. Когда снаряд летит по траектории, он по очереди сталкивается с различными элементами конструкции танка. Причем всякий раз заново просчитывается физика столкновения: если деталь пробивается — снаряд двигается дальше, пока таким образом не будет исчерпан его потенциал бронейности. Физика у нас просчитывается очень серьезно — скажем, если бы выстрел производился с другой стороны или даже под другим углом — урон был бы совсем другой"*. Тут становится ясно, для чего "Второй Мировой" нужны настоящие детальные модели техники.

Мы прерываемся для того, чтобы посмотреть на работу моделлеров. Местные кудесники "клеят" в 3D Max танки, пушки, гаубицы и машины, на столе у каждого лежит по увесистому каталогу военной техники, а вокруг — расставлены яркие глянцевые коробки с изображениями все тех же "катыш" и Т-34. До меня доходит — это же модели для сборки! Те самые, которые миллионы детей и взрослых по всему миру с упоением собирают, склеивают и ставят за стекло. Мы, тем временем, крутим "в руках" трехмерное изображение немецкого грузовика. У него открываются двери — внутри видны обшивка салона, руль, коробка передач и приборная панель! Заглядываем камерой снизу — там самым детальным образом смоделирована подвеска! Колеса крутятся, ходят поршни... Эти люди буквально "склеили" из сотен тысяч полигонов действующие модели целых армий! Возьмите любой юнит в игре — это маленькое произведение искусства. Через люк можно увидеть руль и сидение, под гусеницами — подробно смоделированное днище. Глядя на это, понимаешь, что те самые "четыре года разработки" — не пустой звук. Чуть позже Давид расскажет мне, что в команду было очень сложно найти моделлеров — *"многие просто не справлялись с такими объемами работы и уходили!"*

ИГРА В СОЛДАТИКИ

Если вы думаете, что авторы остановились на потрясающей детализации моделей и сложной баллистической системе — вы глубоко заблуждаетесь. Следующим поводом для гордости у разработчиков значится система работы с солдатами и их RPG-составляющая.

Как уже упоминалось выше, во "Второй Мировой" танк — отнюдь не самостоятельная единица, и сам по себе он не поедет — ему нужна команда. Этот же самый тезис применяется к любой другой технике, будь то пушка или грузовик. Прежде чем продемонстрировать это торжество реализма на практике, Александр предлагает посмотреть на анимацию работы пушечной команды. Три солдата на моих глазах передают друг другу снаряды, заряжают, наводят и, наконец, дают залп. Есть также варианты, когда эту же самую пушку обслуживают два и даже один солдат. В последнем случае одинокий человек су-

ЭКИПАЖ МАШИНЫ БОЕВОЙ

АЛЕКСАНДР БОЛТОВИЧ



НИК: Отсутствует
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Лидер проекта
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Служил в армии майором.

ИГОРЬ СКРИПАЧЕВ



НИК: SIO
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Главный программист
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Очень любит шоколад и печенье. Пытается объять необъятное.

ОЛЕГ БАЗАРНОВ



НИК: Preston
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Специалист по AI
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Не знает слова "невозможно". Суров к врагам AI.

ДМИТРИЙ НОЖНИН



НИК: WildMaN
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Гейм-дизайнер
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: В поисках истины готов зайти далеко. Всегда.

АНДРЕЙ ЛЕВИТОВ



НИК: Morales
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: 3D-моделлер
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Педантичен. Может собрать модель пушки с закрытыми глазами.

ПАВЕЛ МИТРОФАНОВ



НИК: Отсутствует
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Главный художник
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Веселый и неунывающий обладатель замысловатой тату.

ВИКТОР ГЛУХУШИН



НИК: !Vik-tor!
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Аниматор
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Серьезный человек. Сотворил рекордное количество анимаций для проекта.

ДАВИД ФИЛИППОВ



НИК: fil
РОЛЬ В ПРОЕКТЕ: Менеджер проекта
ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ: Ничего не делает, смотрит и говорит.

дорожно хватает снаряд, тащит его, заталкивает и стреляет. Александр комментирует: «Разумеется, время стрельбы и ее точность сильно страдают, когда пушкой управляет один солдат. Все это непосредственно влияет на геймплей. То же самое касается перемещения пушки», — в этот момент мне демонстрируется процесс транспортировки орудия. Два человека синхронно складывают станины лафета и катят пушку. Разумеется, в случае, если одного из них убьют, процесс займет больше времени. Подобных примеров реального отражения детализации на геймплее — море. Скажем, для обслуживания миномета также требуется два человека: один передает заряды, другой целится и стреляет. Как правило, выстрел из миномета происходит следующим образом. Вначале миномет наводится на цель, далее в ствол миномета опускается мина, в момент падения ее в стволе накаливается капсюль, срабатывает вышибной заряд — и мина вылетает из ствола. Обычно производится серия выстрелов по одной цели, поэтому между выстрелами перенацеливание не производится. Два номера расчета обычно у минометов малого калибра, у минометов большего калибра номеров расчета больше.

Наконец, мы перемещаемся к Олегу Барзнову, специалисту по AI «Второй Мировой». Он запускает очередную миссию — и все, о чем я говорил выше, оживает на моих глазах. Сотни солдат мельтешат — кто-то заряжает пулемет, кто-то подает снаряды для пушки, едут те самые детально смоделированные танки, колыхнется потрясающей красоты трава, звучат выстрелы. Олег нажатием специальной кнопки убивает сначала одного, а затем второго члена «пушечной» команды — одинокий солдатик действительно начинает суетиться один, среди поверженных собратьев по оружию. Александр добавляет: «Разумеется, в таких условиях, когда твои сослуживцы лежат с пуль в голове, а ты вынужден воевать, мораль сильно падает... Это к вопросу об их

характеристиках». Каждый солдат, будь то водитель, стрелок или медик, обладает множеством характеристиками. Их набор — хоть сейчас в любую RPG: тут и выносливость, и скорость, и прочие параметры. И ваша задача во «Второй Мировой» — не только стратегически правильно расставить войска, но и грамотно использовать человеческий ресурс. Скажем, если вы посадите не того человека за рычаги управления танком, железная машина здорово потеряет в маневренности. Олег на моих глазах дает залп по немецкому танку и демонстрирует нанесенные повреждения: отлетел бронещиток и убит водитель. Танк на некоторое время останавливается — «Пересаживаются», — комментирует ситуацию мой собеседник — после чего продолжает ехать дальше. Мы ставим на «паузу» и заглядываем в параметры танка — там становится ясно, что место убитого водителя занял стрелок курсового поддерживающего пулемета, поэтому при встрече с врагом танк будет стрелять только снарядами (хотя это не всегда так; как правило, у танков есть еще спаренный с главным калибром пулемет, из которого можно вести огонь по вражеской пехоте). Александр комментирует: «Игрок может самлично рассадить команду, а может предоставить эту работу AI. Фактически, у нас очень гибкий проект. Кто хочет — может просто играть «в танчики», не задумываясь над параметрами и не вникая в тонкости, — игра это позволяет. Зато хардкорный стратег сможет получить настоящее удовольствие, зная, что в его армии каждый солдат сидит на своем месте».

Глубина, на которую может нырнуть тот самый хардкорный стратег, стремится к бесконечности — для каждого отряда, для каждого солдата есть ряд настроек — как (лежа, сидя или бегом) ему надлежит перемещаться, в каком режиме воевать и т. п. Все это подкреплено потрясающим AI. Например, между кучкой солдат, вооруженных пистолетами, и пушкой, при условии что и те, и другие находятся в ра-



Эти одухотворенные молодые люди называются «составленный расчет».



Солдаты очень натурально затыкают уши и вздрагивают при выстрелах.

диусе поражения, танк выберет пушку, так как она более опасна для его здоровья. Разумеется, в таких условиях ни о каких пехотинцах, которые застрелят танк насмерть, речи не идет — модель повреждений не позволит пулям нанести корпусу сколько-нибудь ощутимые повреждения, а местный AI не допустит нападения — пехотинцы никогда не побегут на танк, если у них в руках будет обычное огнестрельное оружие.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Размах, выбранный разработчиками «Второй Мировой», заставляет проникнуться к ним как минимум глубоким уважением. После всего увиденного мне даже как-то неудобно спрашивать, но, из джентльменских соображений, я все-таки интересуюсь о достоверности театра боевых действий. Александр молча открывает на своем компьютере папку Archive, и передо мной появляется архивная аэрофотосъемка местности. Направления наступления, оборонительные позиции — все согласно духу и букве истории. Более того, чтобы игрок не чувствовал себя, по словам разработчиков, «в песочнице» (по мне, так он будет чувствовать себя, как минимум, в пустыне Сахара), по периметру основных событий миссии искусственный интеллект будет устраивать показательные выступления: если вы бросите взгляд на пару километров в сторону — там точно так же будут стрелять танки, идти в наступление солдаты и взрываться боекомплект. Только на этот раз — под управлением AI. Благодаря такому подходу авторы очень элегантно ушли от проблемы «альтернативной истории». На мой вопрос о том, сможет ли игрок привести к победе, скажем, немцев (не забывайте, что во «Второй Мировой» вы сможете принять стороны советских, фашистских и союзнических войск), Александр машет руками и отрывается: «Что вы! Никакой альтернативной истории не будет. Да, последняя миссия — это взятие



Несмотря на то, что движок полностью завершен, пиротехнические спецэффекты еще будут доработаны.



УДАРНАЯ СИЛА

“Вторая Мировая”, как вы уже поняли, несет на себе печать исторической достоверности высшей пробы. Все в ней — от расположения травинки до смачных солдатских ругательств — соответствует духу и букве истории. Разумеется, мы не в состоянии привести здесь весь список участвующей в игре техники — разработчики всерьез говорят о дотошном моделировании сотен танков, автомобилей и прочих транспортных средств.

Поэтому предлагаем вашему вниманию наиболее примечательные образцы техники, которые были изъяты из ангаров “Второй Мировой” эксклюзивно для “Игромании”.

FERDINAND/ELEPHANT

После Курского наступления чумазы и израненные немецкие командиры танков наперебой жаловались на отсутствие у “Фердинанда” встроенного пулемета, при помощи которого они смогли бы нейтрализовать не в меру назойливую пехоту и кружащие в воздухе истребители.

В результате в октябре 1943 года уцелевшие пятьдесят танков были отправлены на завод для ремонта и модернизации. Там “Фердинандам” прикрутили пулемет калибра 7,92 мм, улучшили бронезащиту, сменили гусеницы, а некоторые экземп-



ляры вообще покрыли антимагнитной пастой. В результате модернизированный на австрийском заводе танк был переименован в монументальный **Elephant** и снова отправлен в бой.

WURFGERAET 41



Это чудо немецкой инженерной мысли, несомненно, потрепало нервы не одному советскому командиру.

Мицурин Вермахта взял полугусеничный бронетранспортер **Sd Kfz 251**, заставили его вступить в противоестественную связь с французским танком **38H**, навесили на получившуюся конструкцию турбореактивные мины калибром 280 и 320 мм и отправили в бой. **Wurfgeraet 41** обладал отменной маневренностью и проходимостью, а броня защищала команду от неприятностей вроде вражеских пуль и осколков.

Главным недостатком этого гибрида стала чрезвычайно низкая точность стрельбы.

ИС-2

Проект **Ис-2** был принят на вооружение в 1943 году и запущен в серийное производство по 1946-й включительно. Танк имел в своем арсенале внушающую доверие пушку 122 мм **Д-25Т** и целых три пулемета 7,62 мм. Некоторые экземпляры дополни-



тельно комплектовались пулеметом 12,7 мм. Как результат — **Ис-2** успешно объяснял немецким “Пантерам” и “Тиграм”, насколько они неправы, и считается одним из наиболее мощных серийных танков Второй Мировой.

СУ-122



Первый полк **Су-122** (8 машин) был сформирован в декабре 1942 года, а зимой 1943 эта же техника приняла участие в памятных боях под Ленинградом. **Су-122** имела полностью закрытый броневой корпус, из специальной амбразуры которого дружелюбно выглядывала гаубица 122 мм, **М-30**.

Фактически, **Су-122** на 75% состоял из деталей другого российского танка, **Т-34**. В период с декабря 1942 по август 1943 в свет было выпущено 638 экземпляров **Су-122**.

VICKERS MK.E TYPE A

Осенью 1931 года Польша благоразумно закупила в Англии 50 танков **Vickers Mk.E Type A**, 38 из которых поступили в собранном виде, а 12 были отправлены в виде конструктора для сборки в Польше. Впоследствии они были использованы при создании танка **7ТР**.

Польские модели были снабжены дополнительным воздухозаборником для охлаждения



двигателя и поставлялись в так называемом двухбашенном варианте (см. скриншот). Однако 22 боевых единицы все-таки подверглись переделке, и к 1937 году были перемонтированы в однобашенный вариант.

CHALLENGER



Challenger — так называемый “танк поддержки”, предназначение которого — борьба с немецкими танками на больших дистанциях. По существу же “Челленджер” являлся танком-истребителем, который был произведен в двух вариантах.

Первый, **A-30 Challenger**, обладал 17-фунтовой пушкой, установленной на шасси танка **Cromwell**, чей двигатель был произведен неизвестной компанией **Rolls-Royce**.

Вторая версия, которая уже называлась **Avanger**, отличалась более просторной и открытой сверху башней.

Несколько “Челленджеров” входило в состав польских войск — эта модель принимала участие в военных действиях вплоть до конца Второй Мировой.

M4 SHERMAN

Гордость американского воентрома, “**Шерман**”. За 5 лет войны всего было выпущено 49234 (!) боевых единицы **M4**, из которых 21959 было передано союзникам,



то есть Великобритании и СССР.

Разумеется, в течение Второй Мировой танк неоднократно подвергался различным модификациям, обзаведясь к 1944 году дизельным двигателем **General Motors**.



НА НЕМ ЗАЩИТНА ГИМНАСТЕРКА...

Разработчики “Второй Мировой” — люди в высшей степени

ответственные. Поэтому, имея в качестве ударного маркетингово-

го аргумента “историческую достоверность”, они не могли пройти мимо формы солдат. В результате каждый механик, пехотинец

или водитель танка в игре выглядит именно так, как это было во время войны. Ниже — несколько животрепещущих примеров.



Английский танкист



Французский солдат



Немецкий солдат



Немецкий солдат в камуфляже



Партизан



Советский солдат



Советский танкист



Американский парашютист



АНАТОМИЯ ИГРЫ

"Мы запечатлели и разобрали на составляющие части реально существующую миссию. Итак, место действия: Франция 1940 года; группа немцев захватила ферму и теперь ожидает контратаки союзников."

1. В этом доме засела немецкая пехота.

2. Так называемая "боевая ничья" — оба снаряда поразили цели.

3. Танк **Pz IVC** (а точнее — его наводчик) перенацеливает орудие на французский **Somua S35** (6), так как самая опасная цель уже уничтожена.

4. Пулеметчик танка **Pz IB** готовится попотчевать французскую пехоту свинцом.

5. Захваченный в польскую кампанию 1939 года "Фиат" **PF-621L** теперь служит Вермахту. На нем подвезли боеприпасы.

6. Французские танки **Somua S35** ведут наступление.

7. Прибыло подкрепление в лице танков **Pz 38(t)**.

8. На автомобиле **Kubelwagen** доставлено важное сообщение из штаба дивизии.

9. Экипаж французского **FT-17** благоразумно покинул свой старый танк времен Первой Мировой войны, увидев приближающийся к ферме немецкий **Pz IVC**.

10. Оставленный французами артиллерийский тягач **Unic P107** еще послужит Вермахту.

или, в случае, если вы играете за немцев, оборона Рейхстага. Но игрок сможет одержать победу на своем участке фронта — у него не получится самостоятельно выиграть или проиграть войну... Так что в случае успешного завершения последней миссии за фашистов глобальная битва будет все равно проиграна — вас подведут боевые товарищи".

Я бросаю взгляд в сторону и вижу, что за соседним компьютером молодой человек с татуировкой на руке аккуратно вырисовывает... форму солдата! Это — Павел Митрофанов, главный художник "Второй Мировой". Рядом со столом, на полке, лежат книги об обмундировании самых различных армий — итальянской, французской... Он по очереди открывает мне на компьютере модели: "Вот это — польский рядовой, а это — их же адмирал. А вот — французская зимняя форма. Кстати, это — советский медик. У него, к сожалению, не было повязки с красным крестом на руке, но нам, видимо, придется его рисовать, иначе непонятно, что это за солдат".

■ ■ ■

Через полчаса мы сидим с Давыдом на верхнем этаже офиса 1С в зимнем саду и, шуря на мартовское солнце, рассуждаем о "Второй Мировой", ее перспек-

тивах и истории. На Западе игру будет издавать крупный паблишер — **Codemasters**. Они же взялись распространять "Периметр" и "В тылу врага" (потрясающая трехмерная помесь **Commandos** и классической RTS, приправленная абсолютно гениальной физикой). Все три проекта — необычные. Причем "Периметр" и "Вторая Мировая" — очень специфические в смысле разнообразных тонкостей и сложностей. Но англичане, похоже, полны энтузиазма и совершенно не боятся сложных игр. Давыд добавляет: "Codemasters нам очень помогают. Они совершенно не боятся всей этой стратегической глубины — наоборот, всячески ратуют за нее. Это, скорее, мы сами в каком-то смысле уже и рады бы упростить игру..." "Кодики", как их ласково зовут в 1С, помогли разработчикам с новым интерфейсом. Тот, что демонстрировался мне в текущей версии, морально устарел. По поводу новой версии Давыд лишь многозначительно вскидывает брови и загадочно улыбается: "Он очень лаконичный и, вместе с тем, стильный. Я лично от него в восторге. Мы пока его никому не показываем — еще есть над чем поработать".

Наконец, я собираюсь с духом

и задаю последний и, как мне кажется, наиболее тяжелый вопрос: "Сейчас вся эта WWII-тематика очевидно идет на спад. Вы не боитесь, что опоздаете с релизом к раздаче призов?" Давыд, вопреки моим ожиданиям, не моргнув глазом изрекает: "О чем вы, все только начинается! Если бы делали какой-нибудь C&C-клон в эстетике Второй Мировой — то, может быть, у нас бы возникли проблемы. Но в нашей весовой категории я до сих пор не вижу ни одного прямого конкурента. У нас совершенно другой уровень, другая глубина процесса. "Вторая Мировая" — потенциальный хит."

На этой сугубо оптимистичной ноте мы, пожалуй, и закончим. "Вторая Мировая" — безусловно, один из самых масштабных проектов российского игропрома. Четыре года разработки буквально пропитаны потом и кровью доведенных до нервного истощения исторических консультантов и прошедших через огонь и воду разработчиков. Прошедших, замечу, не напрасно — западный релиз у одного из крупнейших издателей, грамотный промоушен, сугубо положительная реакция прессы и, наконец, сама игра — все это гарантирует нам, что любители настоящих стратегий не останутся без дела в 2004 году... ■



SECURITY FILE # 05/04 (80)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

EYES ONLY!

ПРОГУЛКА ПО ЗОНЕ КАК МЫ ИГРАЛИ В S.T.A.L.K.E.R.

Автор: Комрад



После возвращения с Украины с нами начали происходить непонятные вещи. У меня обнаружили галлюцинации и появилась привычка повсюду таскать с собой мешочек железных болтов, счетчик Гейгера, складной нож и термос с куриным бульоном. У Доктора ужасными темпами начала расти борода — щетина пробивалась прямо под лезвием бритвы, и волосы вырастали на три-четыре сантиметра в день (на момент сдачи этого материала он уже был похож на императора Александра III). Ну а Виктор Зуев — наш главный проводник в Зону — где-то раздобыл детский велосипед "Дружок", и теперь ночами подолгу катается на нем по длинным коридорам родного офиса "Руссобита-М" и о чем-то размышляет... Люди вокруг думают, что все это — последствия нашего путешествия в Чернобыль на экскурсионном автобусе. Но на самом деле причина в другом. В Киеве мы заезжали в техногенную цитадель GSC Game World и снова видели Его.

"Сталкера".

ОБЛИКО МОРАЛЕ

С тех пор, как мы последний раз смотрели на всенародно обожаемый S.T.A.L.K.E.R. (а это, напомним, было поздней осенью прошлого года — о чем непременно см. наш подробнейший отчет в январской "Игрома-

нии"), с игрой произошли серьезные и необратимые изменения. Начать хотя бы с того, что отныне S.T.A.L.K.E.R. уже совсем не Oblivion Lost, а самый что ни на есть Shadow of Chernobyl. Причину смены названия никто не скрывает: требования конъюнктуры. За последние годы проект стал более чем известен на Западе. Представители уважаемой европейской и американской прессы называют "Сталкера" одним из самых ожидаемых проектов 2004 года и ставят в один ряд с Half-Life 2 и DOOM III (а теперь, понятно, и Far Cry), ну а западному игроку куда как более любопытна зловещая и интригующая "Тень Чернобыля", нежели странное "Потерянное забвение".

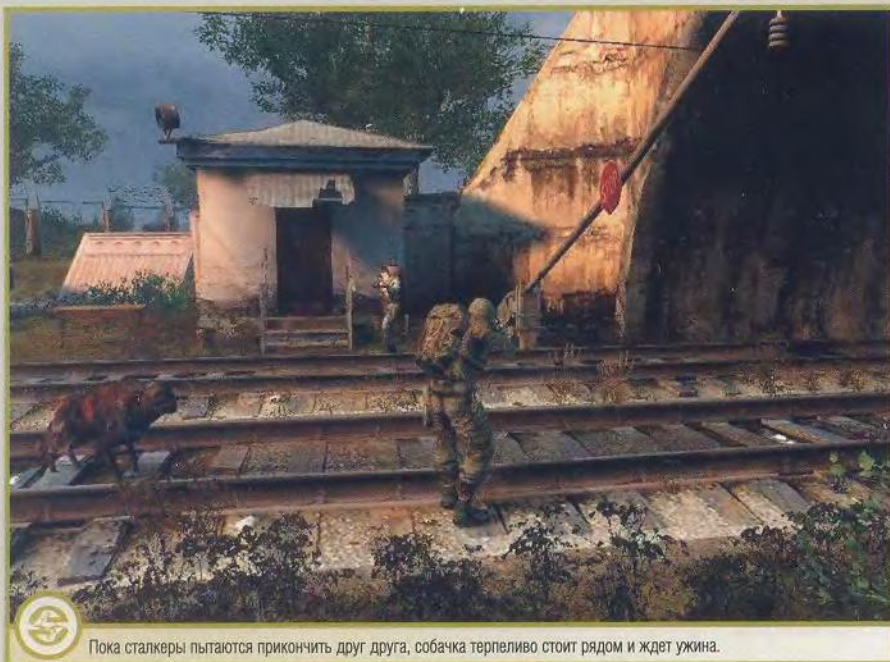
Сегодня, амигос, мы наблюдаем исторический момент: "Сталкер" становится ближе к игрокам, как нашим, так и западным. То время, когда проект воспринимался как что-то такое близкое, родное и балалаечно-березовое со славянской слезой — безвозвратно прошло. "Сталкер" сегодняшнего дня живет в цивилизованном мире и подчиняется суровым европейским законам. В Чернобыле отныне живут политкорректные сталкеры Джоны, а в Зоне Отчуждения не принято душить друг друга пластиковыми пакетами из супермаркетов. У "Сталкера" теперь новый имидж: "интели-

гентный европейский хоррор-экшен в постсоветском антураже".

Перед началом финального показа руководитель проекта и наш старый друг Андрей Прохоров откровенничает в курилке: "Вот вы говорите: 'дайте нам больше крови, дайте расчлененку!...' А вот, например, после демонстрации "Сталкера" в Европе один французский журналист в сердцах назвал нас кровожадными маньяками и громко сел на излишнюю кровавость игры... Но сейчас вы поиграете сами и увидите, что это не так!"

УБИТЬ ПСА

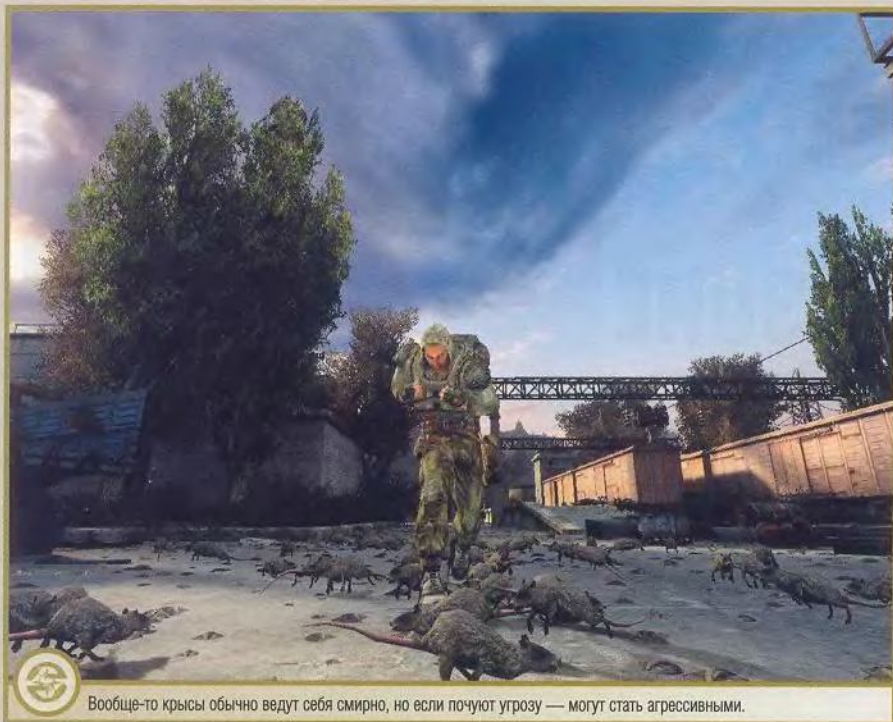
...Проходит полчаса, и глубоко в душе мы начинаем потихоньку соглашаться с тем безымянным французом. S.T.A.L.K.E.R. действительно жестокая игра. Не циничная, как какой-нибудь Manhunt, а просто жестокая. Как жизнь. Специально для журналистов разработчики собрали одну-единственную миссию с одним-единственным квестом, загородили все выходы с уровня, населили территорию всевозможными зверушками и выкрутили им на максимум параметр "агрессивность". "Это чтобы было веселее", — поясняет Андрей. Сблaзн поиграть в "Сталкера" велик — мы практически пропускаем мимо ушей краткий инструктаж



Пока сталкеры пытаются прикончить друг друга, собачка терпеливо стоит рядом и ждет ужина.



Кровососы обычно предпочитают нападать незаметно. Этот решил пойти в лобовую, чем чуть не довел вашего корреспондента до инфаркта.



Вообще-то крысы обычно ведут себя смирно, но если почуют угрозу — могут стать агрессивными.

об оружии, нескольких разновидностях патронов, бродячих сталкерах в окрестностях и аномалиях на зараженной территории — и нажимаем заветную кнопку “Пуск”... Затемнение, минута молчания, отчаянный хруст диска и... вот оно!

Мы оказываемся в мрачной комнате, похожей на коридор какого-то заброшенного сельского клуба. Под ногами — прогнившие доски, вокруг — облупившиеся стены, в руках — классический “сталкеровский” болт — проверенное средство для обнаружения аномалий. Перед нами сидит умирающий напарник и, истекая кровью, просит о последней самурайской услуге: нам во что бы то ни стало нужно найти сталкера по кличке Пес и отбить у него некий ценный артефакт. Озверевший от долгой загрузки, ваш корреспондент вовсе не желает выслушивать откровения этого умирающего лебеда и рвется в бой. Первое, что ему приходит в голову — метнуть в несчастного болт. Аллеоп — получив по черепу увесистой железкой и не договорив положенный диалог, сталкер тихо ойкает и мгновенно склеивает

ласты. Начало экспериментам положено, и физическая модель прошла первые испытания на прочность — умирающего человека действительно можно добить прямым попаданием болта в голову.

Собрав с тела бывшего товарища все оружие, мы выходим на улицу и немедленно сталкиваемся с небольшим стадом свирепых кабанов. Тревожно похрюкивая, поросята бегут прямо на нас и успокаиваются только после нескольких залпов из дробовика. Едва проходит первая опасность, как из-за соседнего угла прямо на нас уже на всех парах несутся несколько гнусных тварей, похожих на гигантских лесных клещей (на тутошнем сленге они называются “плоть”)... Ближайшие десять минут “Сталкер” живо напоминает какой-нибудь **Serious Sam**. Враги, прущие из всех щелей, бесконечные выстрелы, маневры, стрейфы, прыжки...

Стоя за спиной и наблюдая оный мас-сакр, Андрей объясняет, что в релизе монстры будут вести себя куда как менее агрессивно, и все подобное шапито создано исключительно для того, чтобы мы оце-

нили проработку местного арсенала. Так вот, докладываем: проработка заслуживает долгих и продолжительных оваций. Каждый ствол буквально чувствуется руками: шотган гремит, как раскаты майского грома, пистолет стучит с характерным сухим звуком, а автомат (между прочим, производства фабрики им. Калашникова) очень натурально подскакивает во время выстрелов. Впереди у нас еще будет возможность испытать все оружие на специальном уровне-стрельбище, ну а пока мы возвращаемся к поискам треклятого Пса.

Ориентируясь по мини-карте и обходя скопления аномалий (в опасных местах табельный счетчик Гейгера начинает просто сходить с ума и захлебываться пронзительным треском), мы осторожно продвигаемся к тому бетонному гаражу, возле которого последний раз был замечен беглый сталкер. Прикинувшись Сэмом Фишером, мы прячемся за гигантскими проволочными бобинами и наблюдаем, как негодяй спокойно прогуливается возле обшарпанного шлагбаума и периодически постреливает в пробегающих мимо кабанчиков. Однако, едва заметив нас, супостат вдруг показывает невиданную прыть и стремительно прячется за бетонную будку, откуда через две секунды летит граната... Затемнение, минута молчания... Увы и ах, смерть в Зоне — обыденное явление. Приходится начинать заново.

КОНЦЕПЦИЯ ВРАГА И ДРУГИЕ ИСТОРИИ

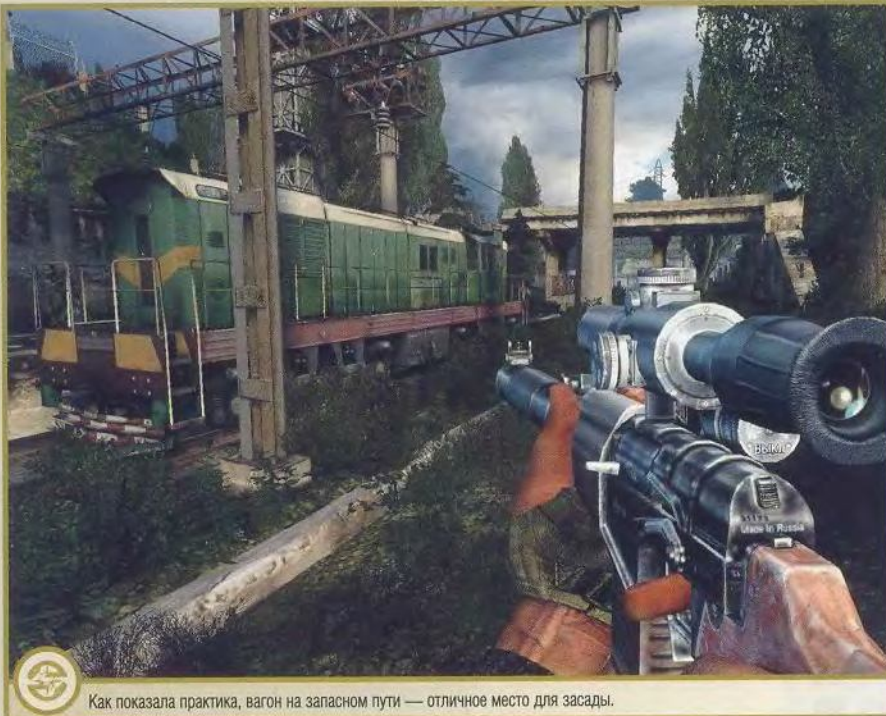
На этот раз мы действуем умнее — встав во весь рост, идем по дороге и, едва заметив агрессора, забрасываем его будку гранатами из подствольника. Напорвшись на один из взрывов, сталкер демонстрирует виртуозную скелетную анимацию и с хрустом падает в жухлую траву. Победа? Ха! Теперь самое сложное — донести с трудом добытый артефакт до берлоги спекулянта, который, судя по карте, живет где-то на севере. Дорога в его круглосуточную палатку пролегает аккуратно через заброшенную деревеньку, где обитают опасные самоселы — “кровососы”. В отличие от шумных кабанов, эти миляги предпочитают тихо и незаметно подкрадываться со спины, так что воевать с ними на открытой местности — сущее наказание...



Какой-то месяц тому назад ваш корреспондент стоял на этом самом месте. Да-да, амигос, это — Припять.



С охранной вышки открывается прекрасный вид на окрестности. Вид через оптический прицел.



Как показала практика, вагон на запасном пути — отличное место для засады.

По дороге до логова торговца мы отрабатываем главный навык — умение правильно передвигаться по Зоне. Помните, как у Стругацких? «Кривой дорогой ближе». Здесь, в игре, действует то же правило. Поиграв в «Сталкера» каких-то пятнадцать минут, вы начнете с опаской относиться к асфальтовым дорогам, станете избегать пустырей и за многие метры обходить подозрительные объекты — даже если это будут такие обыденные для Зоны штуки, как, скажем, ржавый остов вертолета или смятая желтая бочка из-под кваса.

Понимание приходит не сразу: главный враг в Зоне — это сама Зона, а не монстры или другие сталкеры. Зона живет, постоянно обновляется и существует по своим внутренним законам. Это натуральная экосистема со своими циклами и периодами. На том уровне, что разработчики показывали журналистам, действуют всего два скрипта — первый руководит кружащим над местностью вертолетом, а второй понуждает Пса адекватно реагировать на наше появление.

«Сталкер» отлично живет без скриптовых костылей. Если забраться на высокую охранную вышку и окинуть близлежащие окрестности сквозь оптический прицел снайперской винтовки, то можно увидеть немало любопытнейших бытовых сцен. Вот, скажем, кровосос гоняет небольшое стадо кабачников, а вот «собачка» тащит по дороге холодный труп сталкера, убитого нами пятнадцать минут назад, или, например, вон на том холме «плоть» угодила в гравитационную аномалию и совершает в воздухе забавные кульбиты — потеха!.. Уж не знаю, как разработчики добились такого эффекта, но все, что творится вокруг вас, называется простым словом *жизнь*. Да-да, живой мир «Сталкера» это не фикция, а самая что ни на есть реальность. Пожалуй, стоило, уезжая за многие километры от Москвы только ради того, чтобы самолично в этом убедиться...

ДЕТАЛИ МАШИН

После того как злосчастный Пес был убит уже раз двадцать или тридцать, на карте давно перебиты все кровососы, кабаны и жутковатые «собачки», а на подручной салфетке нарисована схема расположения всех аномалий, мы с трудом отрываемся от игры и начинаем выяснять некоторые интересные подробности о последних изменениях в концепции «Сталкера». Во-первых, разработчики трезво прикинули технические возможности современных компьютеров и, скрепя сердце, решили отказаться от плавной подгрузки уровней «на лету». На деле подобные реверансы в сторону мнимой «свободы действий» непременно бы обернулись жутчайшими тормозами. Отныне нам предстоит иметь дело с системой загрузки а-ля Half-Life — уровни будут относительно небольшого (по меркам «Сталкера») размера, а переход между ними будет осуществляться посредством «активных зон». Примерно (уж простите за неуместное сравнение) как в *Postal 2*.

Впервые с официального начала процесса разработки авторы показали, что их игра — это не голая технология, и у «Сталкера» есть весьма симпатичный геймплей. Пусть не такой масштабный, как это казалось полгода назад, но все равно очень и очень серьезный. Несмотря на некоторые упрощения, в мире «Сталкера» по-прежнему действует закон о свободе перемещения, двигаться по сюжетной линии нам предстоит классическим путем — выполняя всевозможные миссии. Или, если быть более точным в терминологии, — квесты. Квесты можно получать десятком всевозможных способов — у торговцев, у случайно встреченных сталкеров и, естественно, у представителей по связям с общественностью различных кланов и так далее.

Андрей в двух словах описал, как именно действует система внешней связи с дру-гими исследователями Зоны. Если коротко,

то ваш герой постоянно таскает с собой некий прибор — помесь пейджера и электронного компаса. На специальной карте четко отображаются все рыскающие по окрестностям сталкеры — как дружелюбные, так и нет. С каждым из них вы можете связаться и предложить организовать рандеву с целью купли-продажи трофеев или обмена опытом. Впрочем, ничто не мешает вам отключить пейджер и заняться придорожным разбоем, нападая на других без предупреждения.

Наконец, последний штрих к общей картине. За время трехдневного визита делегации «Игромании» на Украину у нас была приятная возможность найти подтверждение еще одному интересному факту, связанному со «Сталкером». Помните все эти заявления о том, что в игре воссоздана реальная часть ландшафта черновильской зоны отчуждения? Так вот, оказалось, что это действительно так. Мы убедились в этом после того, как лично побывали... правильно, в черновильской зоне отчуждения.

В общем, переверните одну страницу — и увидите все сами. ■



Во время ненастья лучше всего будет отсидеться в каком-нибудь безопасном месте.



Чтобы подобраться к этому вертолету, нужно обойти не один десяток всевозможных аномалий.



Зона кишит опасностями: враг может прятаться буквально за каждым деревом.

НАСТОЯЩИЙ ЧЕРНОБЫЛЬ

Конечно, поначалу хотелось написать какую-нибудь пафосную фразу а-ля "Да, в конце марта мы, сотрудники "Игромании", были на экскурсии в Чернобыле и стояли буквально в ста метрах от четвертого реактора!..". Но, когда вспоминаешь ту жухлую траву, пучками покрывающую асфальт, пустые глазницы бетонных многоэтажек и серое небо над Припятью — пафос моментально исчезает.

Чернобыль, настоящий, не "сталкеровский" — это действительно страшно. Брошенные дома, брошенные вещи, брошенные машины — когда ты ходишь по улицам Припяти, ни на секунду не покидает ощущение, что ты очутился в настоящем городе-призраке. Го-

роде, в котором больше никто никогда не будет жить. Здесь на обшарпанных стенах еще видны ржавые буквы советских лозунгов, за разбитой витриной магазина "Спорттовары" висит прейскурант на прокат туристических палаток, а в подвале полуобвалившегося дома культуры лежат кумачовые иконы давно забытых коммунистических богов. Кажется, что время и пространство навсегда застыли в этой тридцатикилометровой зоне вокруг четвертого реактора.

Кто-то никогда больше не захочет вернуться в это место — а кого-то, наоборот, как магнитом притягивает мрачная атмосфера руин безвозвратно ушедшей эпохи... Но одно можно сказать наверняка: другой такой "зоны" на нашей планете нет. И, надемся, не будет.



Добро пожаловать в Город, Которого Нет.



Въезд в Припять тщательно охраняется.



В руках у вашего корреспондента — ржавый болт. Он нужен для обнаружения аномалий. Каких аномалий?.. Да разных. Мало ли что тут могло произойти с тех пор, как в гостель Полісся перестали приезжать люди.



Атмосфера Полной, Тотальной Пустоты не способствует веселью. По этим улицам не хочется бегать с веселыми криками или гонять на велосипеде...



В любой дом можно зайти. Вы не окажетесь незванным гостем.



ХРОНИКА СОБЫТИЙ

КОМИТЕТ ГОСУДАРСТВЕННОЙ
БЕЗОПАСНОСТИ СССР 21.02.79 №346-А
СЕКРЕТНО.

На отдельных участках строительства второго блока Чернобыльской АЭС имеют место факты отступления от проектов, а также нарушения технологии ведения строительных и монтажных работ, что может привести к авариям или несчастным случаям.

Повреждение гидроизоляции может привести к проникновению грунтовых вод в помещение станции и к радиоактивному заражению окружающей среды. В результате недостаточного контроля за состоянием техники безопасности за три квартала 1978 года производственных травмы получили 179 человек.

По существу указанных нарушений Комитетом госбезопасности Украины проинформирован ЦК КПУ. Сообщается в порядке информации.

Председатель комитета Ю. Андропов

ЭКСПЕРИМЕНТ ПО ОПРЕДЕЛЕНИЮ ХАРАКТЕРИСТИК ГЕНЕРАТОРА ВО ВРЕМЯ ВЫБЕГА РОТОРА ТУРБИНЫ

25 АПРЕЛЯ 1986 ГОДА

01:06 Планируемое постепенное снижение мощности реактора.

03:47 Мощность реактора достигла уровня 1600 MW.

14:00 Изолирована аварийная система охлаждения ядра.

23:10 Повторное уменьшение мощности.

26 АПРЕЛЯ 1986 ГОДА

00:28 Перевод управления в автоматический режим приводит к незапланированному падению мощности до 30 MW.

00:32 Попытки оператора восстановить мощность. Выемка стержней управления реакцией.

01:03 К системе подключен дополнительный водяной насос для дополнительного охлаждения ядра.

01:15 Паровое давление ниже нормы. Отключена программа автоматического отключения реактора.

01:22 В ядре образуется пар. Предупреждение об аварийной обстановке.

01:23 Образование пара должно привести к увеличению мощности.

01:23:35 Бесконтрольное увеличение пара в ядре.

01:23:40 Активирована аварийная кнопка. В ядро возвращены автоматические стержни управления.

01:23:44 Реактор превысил номинальную мощность в 100 раз.

01:23:45 Импульс высокого давления, вызванный реакцией топлива с охлаждающей водой в топливных каналах.

01:23:49 Полное разрушение топливных каналов.

01:24 Взрыв в четвертом энергоблоке Чернобыльской АЭС. Уничтожена крыша реактора. Возникает пожар.



Знаменитый четвертый реактор Чернобыльской АЭС. 26 апреля 1986 года в нем раздался взрыв такой силы, что "крышку" реактора весом в 900 тонн подбросило в воздух, как пробку от шампанского. Там, под саркофагом, и поныне кружатся в смертоносном танце свихнувшиеся атомы плутония.



ХРОНИКА СОБЫТИЙ

ПРЕДОТВРАЩЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ
АВАРИИ
В ЧЕТВЕРТОМ РЕАКТОРЕ
ЧЕРНОБЫЛЬСКОЙ АЭС

26.04.86

Выброс радиоактивного топлива в атмосферу. Решение о полной эвакуации населения г. Припять, расположенного на расстоянии четырех километров от Чернобыльской АЭС. Возрастание уровня радиации до сотни миллирентген в час.

27.04.86

Эвакуация назначена на 14 часов. Общая продолжительность операции — три часа. В эвакуации заняты 1200 автобусов, 3 железнодорожных состава. Всего эвакуировано 45 тысяч человек. Большинство из них еще не знают, что покидают свой город навсегда.

27.04—10.05.86

Вертолетные подразделения армейской авиации обсыпают на разрушенный блок около 1800 тонн глины и песка и около 2400 тонн свинца для охлаждения реактора и предотвращения цепной реакции.

15.05.86

Создание спецподразделения УС-605, в чью задачу входит сооружение бетонного саркофага над четвертым энергоблоком. Персонал УС-605 в основном состоит из специалистов Минсредмаша, а также из военнослужащих — рядовых и офицеров запаса, призванных для прохождения военных сборов и откомандированных в Чернобыль. Критическая нехватка средств персональной защиты. Солдаты вынуждены работать в нескольких метрах от главного источника радиации в марлевых повязках и прорезиненных плащах из стандартного комплекта общевойсковой химзащиты. В соответствии с нор-

мами радиационной безопасности установлен вахтовый метод работы. Численность одной вахты — десять тысяч человек. Продолжительность работ — 2 месяца. Работа ведется круглосуточно в четыре смены.

11.86

Окончание сооружения саркофага, формирование УС-605. На протяжении последующих десяти лет большинство спасателей погибнет от лучевой болезни. Внутри бетонного укрытия остаются сотни тонн радиоактивного топлива. Контроль над реакцией окончательно потерян: что сейчас происходит за стенами четвертого блока Чернобыльской АЭС — никому не известно...

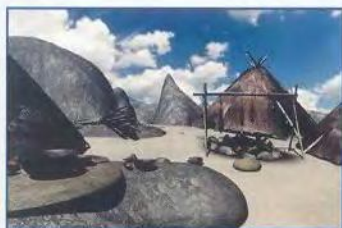
Площадь, загрязненная радиоактивным цезием-137, составляет 57000 квадратных километров. Заражено 70% территории Орловской области с населением около 355 тысяч человек. Болховский район объявлен зоной с правом на отселение...

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Dark Fall II: Lights Out

Жанр: Adventure **Издатель:** XXv Productions **Разработчик:** XXv Productions
Похожесть: Dark Fall, The 7th Guest **Системные требования:** Не объявлены
Мультиплеер: Без подробностей **Дата выхода:** Первая половина 2004 года



История появления на свет **Dark Fall: The Journal** — случай без пяти минут уникальный. Мистический квест, обеими ногами застрявший где-то в середине девяностых (хотя вышел в 2002 году!), получил неплохие оценки в игровой прессе и собрал вполне приличную кассу для проекта своего уровня. Подвох в том, что игра была создана... одним-единственным человеком — английским фотографом Джонатаном Боаксом. Будучи как-то на рождественских каникулах в графстве Дорсет, он случайно наткнулся на заброшенную гостиницу и железнодорожный вокзал, пустовавшие более полувека. Именно здесь Джонатан и задумал создать **Dark Fall**, игру, действие которой разворачивалось на покинутой всеми железнодорожной станции, где при загадочных обстоятельствах исчезло множество людей.

Вторая часть выдержана в том же духе. На этот раз центром событий стал маленький городок, расположенный на берегу моря. В 1912 году там начали происходить странные, не поддающиеся объяснению вещи. Разобраться в этом деле было поручено детективу Паркеру. Прибыв в город, наш герой узнал, что местный маяк давно пользуется среди местного населения недоброй славой, а недавнее исчезновение зрителей маяка окончательно убедило всех в паранормальности этого места. Однако в частных беседах аборигены, словно сговорившись, упорно не желали обсуждать эту тему. После этого Паркер решил лично посетить зловещий маяк, вооружившись предварительно компасом и картой...

Невероятно, но факт: **Dark Fall II** будет трехмерной. Удивительно, если вспомнить то, что в **XXv Productions** по-прежнему всего один сотрудник — сам Джонатан, разумеется. Видеоряд несколько уступает последней части **Myst** и **Schizm 2**, но на фоне **Traitors Gate 2: Cypher** или **Journey to the Center of the Earth**, сделанных, между прочим, целыми командами разработчиков, выглядит вполне достойно.

В случае успеха **Dark Fall II** Джонатан намерен выпустить третью часть — **The Dowerton Experiment**. По его словам, это будет прямое продолжение первой части.

Рубрику подготовил: Игорь Варнавский

■ Dead Next Door: Life After Death

Жанр: Action **Издатель:** Нет **Разработчик:** Zombie Squad Team **Похожесть:** Psychotoxic, Hannibal, Resident Evil **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Без подробностей **Дата выхода:** Первая половина 2004 года



Разработчики игр, сверх меры эксплуатирующих чужие идеи, всегда делают одну и ту же ошибку: они слишком резко реагируют на любые сравнения с проектами, которые послужили источником вдохновения для их собственного шедевра. Вот сегодня у нас похожая история: авторы **Dead Next Door** акцентируют особое внимание на том, что их детище "...НЕ является клоном **Resident Evil**" и, уж тем более, не идет ни в какое сравнение с каким-то там "Думтри", добиваясь тем самым прямо противоположного результата — в сознании играющей публики прочно укореняется мнение, что **Dead Next Door** — это нечто вторичное. Между тем в использовании чужих наработок нет ничего зазорного, вопрос лишь в том,



насколько интенсивно эти наработки используются. Что ж, судите сами.

Предыстория такова: за пределы одной из лабораторий вырывается крайне опасный вирус, способный в кратчайшие сроки превратить любого человека в кровожадного зомби. Созданному по такому случаю спецподразделению **The Zombie Squad** удалось найти сыворотку, при помощи которой стало возможным уничтожение мертвяков. К сожалению, у этого лекарства обнаружился побочный эффект: нормальный человек под действием сыворотки становился "умным зомби", столь же кровожадным, как и его "соплеменники", которые появились в результате эпидемии, и столь же сообразительным, что и обычный хомо сапиенс. Зомби нового типа стали угрозой самому существованию человечества... Спасителя рода людского был найден в рядах все той же **The Zombie Squad**: знакомьтесь, Кельвин "Калибр" Либер, бывший военный, чья семья погибла от лап мертвецов.

Zombie Squad Team уверяет, что сумела совместить в своей игре элементы стелс-экшена и разудалый kill'em all. Терпеливые граждане могут пройти всю игру, прячась по темным углам (благо задействованный в **Dead Next Door** движок AMP II, о котором мы писали в сентябрьском номере за 2003 год, хорошо работает с тенями) и убивая противников только в самых крайних случаях. Тем, кому такие сложности не по нраву, никто не запрещает зачищать локацию от и до. Арсенал в игре, правда, не слишком большой (пистолет **Desert Eagle**, дробовик **Jackhammer**, снайперская винтовка **Barret M98** и прочее в том же духе — всего около десятка стволов)...

■ GravRally

Жанр: Аркада **Издатель:** GarageGames **Разработчик:** 21-6 Productions **Похожесть:** Ballistics **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Май 2004 года

Увы и ах, больше **Dead Next Door** похвастаться нечем, что, впрочем, неудивительно для игры, сделанной по лицензии. Вы не слышали? А между тем одноименный фильм вышел еще в 1988 году. Тогда он провалился, но... кто знает, может, игре улыбнется куда более счастливая судьба.

К бюджетным проектам вроде **GravRally** относятся, как правило, нас-

торожено. Считается (относительно не обосновательно), что такие игры по определению не могут составить серьезную конкуренцию творениям более солидных контор. У их разработчиков нет ни опыта (иначе их с удовольствием взяла бы на работу любая серьезная компания), ни денег на покупку приличного движка, так что результат в большинстве случаев оказывается неутешительным. Но бывает и по-другому. Написанная едва ли не на коленке **Neighbours from Hell** (в русской версии "**Как достать соседа**"), к примеру, приводит в восторг даже игровых журналистов, повидавших на своем веку не одну сотню игр. Кто сказал, что подобный сценарий не повторится в случае с **GravRally**? А предпосылок для этого предостаточно. На конференции Indie Games Con эта игра отхватила сразу две награды — **Best Multiplayer** и **Best Overall Title**, — что само по себе говорит о многом.



По задумке авторов, в XXIII веке были изобретены антигравитационные мотоциклы, состязания на которых сразу стали популярным видом спорта. Основное преимущество этих транспортных средств было в том, что они могли передвигаться как по вертикальным поверхностям, так и "вверх тормашками". Иными словами, препятствий для этих байков практически не существовало. Они без труда могли проехать и внутри гигантской трубы (привет, **Ballistics!**), и по стене небоскреба, и даже по "повешенной" в воздухе трассе. Собственно, в **GravRally** вы сможете вдоволь погонять на оных чудо-байках.

Кроме стандартных состязаний за первое место и гонок на выбывание, в **GravRally** достаточно и других игровых режимов. Например, один из участников соревнования может стать "зайцем", которого будут "ловить" остальные гонщики. Или, наоборот, кто-то берет на себя роль "охотника", а остальные пытаются во что бы то ни стало уйти от него. О возможности "кастомизации" байков, я думаю, можно было бы и не упоминать: это, кажется, уже стало стандартом де-факто в играх жанра.

Ну а проверить, насколько хороша **GravRally**, мы сможем уже в самое ближайшее время — выход проекта запланирован на конец нынешнего мая.

■ Juiced

Жанр: Автосимулятор ■ **Издатель:** Acclaim Entertainment ■ **Разработчик:** Juice Games ■ **Похожесть:** Need for Speed: Underground, Midnight Club 2 ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть, split-screen ■ **Дата выхода:** Осень-зима 2004 года



У издателя **Juiced** — корпорации **Acclaim Entertainment** — четкая репутация компании, выпускающей в последнее время проходные проекты. Исключения из этого правила столь же редки, сколь и ярки. Одним из таких исключений стала хорошо известная консольщикам серия гоночных игр **Burnout** (ныне отошедшая под крыло **Electronic Arts**), которые по праву считаются одними из самых увлекательных автосимуляторов... Еще одним исключением должна стать **Juiced**.

Тематика игры явно навеяна **Need for Speed: Underground** и **Midnight Club 2**. Незаконные гонки на автомобилях по улицам мегаполиса. Победа в состязаниях приносит деньги. Деньги тратятся на покупку новых машин и их апгрейды. Все пятьдесят лицензированных для игры автомобилей доступны с самого начала (а вот трассы, похоже, придется "открывать" по мере прохождения), и единственное, что не позволит вам сразу приобрести самую лучшую тачку, — это недостаток финансов.

Несмотря на громкие заявления о том, что **Juiced** будет намного реалистичнее своих аркадных собратьев, тюнинг авто сводится главным об-

разом к изменению его внешнего вида. Любители моддинга смогут часами разукрашивать своего железного коня, обвешивая его бамперами, антикрыльями, колесными дисками и прочими "украшательствами" самых разных сортов и калибров. Будьте осторожны на дороге: машины в игре легко раздолбать, и хотя повреждения несут исключительно декоративный эффект (царапины, вмятины, отломанные зеркала заднего вида), на починку тратятся деньги, которые можно было бы пустить на апгрейд.

Набор игровых режимов достаточно обширен. Наиболее интересен **Extra Career**, который станет доступен только после прохождения **Normal Career** и будет включать такие подрежимы, как **Millionaire** (в нем необходимо заработать миллион долларов за один внутриигровой год), **Grand Tour** (тут нужно победить на всех трассах), **Honda Challenge** (придете первым в трех заездах — получите все модели марки Honda), **Sprint Mania** (требуется победить в пятидесяти спринт-заездах в течение девяноста дней), **Pink Slips** (аналог известного по **Underground** режима **Drift**, для покoreния которого придется освоить искусство управления машиной в заносе) и **Gambler** (оправдайте доверие тех, кто поставил деньги на то, что вы выиграете). Остальные режимы открыты изначально. Это **Solo** (time trial либо тренировочные заезды), **Race** (состязание между несколькими гонщиками) и **Sprint** (drag-соревнования с ручным переключением скоростей).

По-настоящему серьезной инновацией может стать командный характер игры. Постоянные победы повышают вашу репутацию, благодаря чему появляется возможность принять в компаньоны других гонщиков, впе-



чатленных вашими достижениями. У каждого из них будет своя специализация, поэтому есть смысл набирать разношерстную команду "специалистов" (один вне конкуренции в drag-соревнованиях, другой неподражаем на drift-трассах, и так далее). AI-коллеги смогут участвовать вместе с вами в заездах и будут послушно выполнять все ваши распоряжения. Представляя, как преданные соратники по первому свистку кидаются на назойливого оппонента, всячески мешая ему обогнать вас, проникаешься уверенностью в том, что **Juiced** может стать настоящим прорывом в своем жанре. А какие возможности подобное нововведение откроет в мультиплеере!.. Ей-богу, страшно даже предположить.

■ Starshatter

Жанр: Космический симулятор/RTS ■ **Издатель:** Нет ■ **Разработчик:** Destroyer Studios ■ **Похожесть:** Wing Commander, Free Space 2, Homeplanet ■ **Системные требования:** CPU 400MHz, 128Mb, 32Mb Video ■ **Мультиплеер:** Без подробностей ■ **Дата выхода:** 2004 год

Гигантский маховик игровой индустрии с каждым днем набирает все большую и большую скорость, безжалостно уничтожая всех, кто демонстрирует хоть малейшие признаки слабости. Общее количество квестов, выходящих в течение года, уже давно не превышает десятка. Авиасимуляторы превратились в сугубо нишевые проекты (а танковые симуляторы и вовсе исчезли как класс). Ну а варгеймы пора заносить в Красную книгу... На грани исчезновения стоит даже такой гибкий жанр, как космические симуляторы. Высокобюджетные блокбастеры, вроде **Freelancer**, появляются крайне редко, поэтому большая часть игр этого жанра представляет собой либо любительские творения а-ля **Babylon 5: I've Found Her**, либо интереснейшие, но чересчур перенавороченные проекты, типа **X2: The Threat** — или **Starshatter**.

По правде говоря, в том, что с космосимами сложилась такая ситуация, виноваты прежде всего их разработчики. Серия **X** всегда отличалась крайним недружелюбием к игроку, разработчики **Homeplanet** уделили слишком много внимания физической модели, забыв обо всем остальном, а иг-



ры уровня Freelancer выходят слишком редко, чтобы изменить ситуацию к лучшему. А вот у Starshatter есть все задатки проекта, который хоть и не выведет жанр на новую орбиту, но, по крайней мере, заложит фундамент для взлетной площадки. Авторы попытались угодить всем. Хардкорщики смогут выставить все параметры реалистичности на максимум и наслаждаться ньютоновской физикой. Корабль при этом сможет лететь в заданном направлении бесконечно долго, в связи с чем изменения курса, и уж тем более сражения, превратятся в настоящее испытание для стойких душой. Ну а для тех, кому такое не по силам, предназначен аркадный режим, освоение управления при котором займет считанные минуты.

Второй немаловажный момент — возможность воевать не только в космосе, но и в атмосфере, причем — внимание! — переход «туда» и «обратно» осуществляется безо всяких подгрузок. Оказавшись в плотных слоях воздуха, корабль начинает вести себя совершенно иначе, а навыки, полученные во время пилотирования в безвоздушном пространстве, оказываются абсолютно ненужными. Надо думать, миссии, где нам придется преследовать цель сначала в атмосфере, а потом в космосе (или наоборот), будут встречаться довольно часто. От пилота в таком случае потребуются умение моментально приспосабливаться к быстро меняющимся условиям боя.



Продвижение по служебной лестнице позволит заполучить в свое распоряжение новые типы звездолетов (местный «гараж» техники очень широк — на выбор есть все: от крошечных истребителей до исполинских авианосцев), а также даст возможность покомандовать целыми подразделениями космических кораблей. Любители «космоопер» жестоко обманываются: сюжет Starshatter сугубо рудиментарен (расползшееся по всей галактике человечество опять что-то не поделило), а задания каждый раз генерируются случайным образом, исходя из общей ситуации на фронте и ваших личных предпочтений (любите полетать в атмосфере — ради бога; хотите в космос — нет проблем).

По-настоящему огорчает лишь графика, находящаяся где-то на уровне Homeplanet. Боюсь, ее невысокое качество станет для игры главным препятствием на пути к сердцам геймеров.

The Suffering

Жанр: Survival horror/Action **Издатель:** Midway Games **Разработчик:** Surreal Software **Похожесть:** Resident Evil, Devil Inside **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Первая половина 2004 года

Темна и загадочна душа некоторых издателей. Объявив когда-то о том, что **The Suffering** выйдет не только на PC, но на консолях (PS2 и Xbox), **Midway Games** вскоре «забыла» о своем обещании выпустить игру на персональных. Давно привыкшие к таким выходкам «писишники», за-



метив, что ни в пресс-релизах, ни в игровой печати нет даже намеков на возможность появления PC-версии, моментально вычеркнули игру из всех календарей да и забыли о ней. Однако в феврале этого года к руководству Midway вдруг вернулась память, и оно во всеуслышание объявило: PC-порты **The Suffering** — быть.

В **The Suffering** мы выступим в роли парня имени Торк, приговоренного судом к смертной казни за убийство жены и детей. На время, оставшееся до исполнения приговора, его поместили в тюрьму, расположенную на отдаленном острове. Однако незадолго до казни тюрьма внезапно подверглась нападению вампиров, которые с легкостью уничтожили не только большую часть заключенных, но и вооруженную охрану. Торк оказался в числе тех немногих, кому удалось выжить. Заинтересовавшись причинами этого «инцидента», наш герой провел собственное расследование и обнаружил, что в XIX веке на том месте, где сейчас стоит тюрьма, находилось поместье семьи, исчезнувшей при загадочных обстоятельствах...

По ходу игры мы будем постоянно попадать в ситуации, которые можно разрешить «по-хорошему» или «по-плохому». Например, в самом начале Торк окажется в компании с офицером полиции. Последний, зная биографию нашего героя, будет относиться к нему крайне настороженно, но обстоятельства вынудят копа (ведь вокруг беснуется нечисть) присоединиться к Торку. Перед вами встанет дилемма: убить полицейского и забрать у него пистолет (поскольку из оружия в это время у нас будет только нож) — либо пощадить его и продолжить борьбу с монстрами сообща. От того, по какому пути вы пойдете в данной ситуации (и во всех остальных случаях такого рода), будет зависеть концовка игры. Те, кто не покушался на жизнь невинных граждан, в итоге выяснят, что Торк не убивал своих родственников, в то время как обладатели репутации «Chaotic Evil» обнаружат, что решение суда было более чем обоснованным.

В остальном **The Suffering** мало чем отличается от типичных survival horror'ов, за небольшим исключением: у Торка есть индикатор ярости, по мере заполнения которого он, на зависть Халку, получает возможность превратиться в сильного монстра, без труда расшвыривающего практически любых противников. Разумеется, долго в таком состоянии герой существовать не может.

По заверениям граждан, видевших проект вживую, **The Suffering** представляет собой довольно атмосферную игру. На первом уровне, где надо выбраться из превратившейся в мясорубку тюрьмы, Торку предстоит пройти через настоящий ад: прущая со всех сторон нечисть в мгновение ока декапитирует всех, кто встречается на пути, разорванные надвое люди ползают по полу, оставляя за собой след из крови и кишок, а обезумевшие от ужаса заключенные, глядя на все это, что есть сил трясут решетки и оглашают воздух истошными воплями.

Некоторые товарищи имеют обыкновение сопоставлять **The Suffering** с **Silent Hill**. В связи с этим имеет смысл оговориться, что к шедеврам **Konami**



наш пациент имеет самое отдаленное отношение. Несмотря на то, что к созданию этой игры приложил руку сам Том Холл, в ней нет ни проработанного сюжета, ни всесторонне продуманного дизайна, ни какой-нибудь невероятной глубины. Ближайшим "родственником" этой игры может быть только **Resident Evil** — коллега по жанру и одновременно антипод **Silent Hill**.

Vaishvanara

Жанр: RPG **Издатель:** Нет **Разработчик:** Menon Interactive **Похожесть:** Златогорье, Князь, Anito **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Первая половина 2004 года

Граждане, недоумевающие по поводу того, кому пришло в голову назвать эту игру столь, кхм, благозвучным названием, наверняка удивятся, узнав, что **Menon Interactive** базируется не в Индии, а в... России. Откуда тогда, спросите вы, столь нездоровый интерес к "басурманской" мифологии? Все очень просто: учредителем **Menon Interactive** является индийский гражданин Раджи Менон. Инициатива разработки **Vaishvanara** (это еще не окончательный вариант названия проекта), по всей видимости, исходила именно от него.

Попытки создать игры с национальным колоритом в России предпринимались неоднократно — и каждый раз неудачно. Приснопамятные "князья" и "златогорья", несмотря на все заявления об их уникальности и ориентированности на национальный менталитет, на самом деле не представляли собой ничего особо выдающегося и мало чем отличались от большинства западных игр жанра. С **Vaishvanara** могла бы сложиться та же ситуация, но к счастью, создатели игры не кричат на каждом углу о неповторимости своего проекта, ибо всем и так ясно: индийский антураж — все лишь фантик, в который завернута традиционная RPG в духе **Diablo**.

В основе ролевой системы лежит принцип кастового деления индийского общества. Брахманы ничем не отличаются от обычных магов. Слабые телом, они могут испустить дух от пары-тройки ударов, что испугает-

вполне понятным причинам моделировать не стали.

Все персонажи имеют четыре базовых характеристики (сила, ловкость, ум, телосложение) и множество скиллов, набор которых зависит от класса героя (у брахманов это "Медитация", у вайшей — "Торговля"). Наличие кармы подразумевает, что действия главгероя будут влиять на его моральный облик и репутацию.

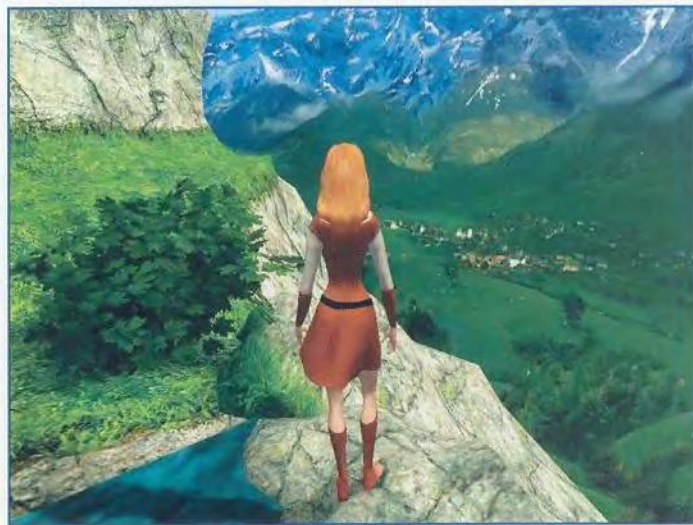
Сейчас **Vaishvanara** выглядит довольно многообещающе, и мы надеемся, она не повторит судьбу большинства "русских RPG".

Миреленд (Mirrorland)

Жанр: Action/Adventure **Издатель:** Нет **Разработчик:** ArtyShock **Похожесть:** Darkened Skye **Системные требования:** CPU 733MHz, 128Mb, 32Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Осень-зима 2004 года

Есть на свете игры, которые очаровывают с первого взгляда. У них может не быть высокобюджетного лоска, присущего многомиллионным блокбастерам, но, несмотря на это, уже на первом "свидании" ты не можешь оторвать восторженный взгляд от монитора и в упор не хочешь замечать ее недостатки. Общение с ней оставляет исключительно положительные эмоции, а момент расставания столь же тягостен, как прощание с обаятельной девушкой. Как раз такой игрой и является **"Миреленд"**.

На КРИ-2003, где впервые демонстрировался этот проект, на стенде разработчиков дежурила милейшая девушка — концепт-художница Виктория Казарина, которая привлекала не меньше внимания, чем сама игра. Именно она, судя по всему, и послужила прототипом главной героини по имени Тари, которая случайно попала в фэнтезийный мир Миреленд. Произошло это так: злобный маг Ахор похитил Звезду Благоденствия и заточил ее в Срединном замке, надолго лишив обитателей Миреленда покоя и света. Захватив в плен эльфийскую принцессу и запугав всех жителей этого мира, Ахор задумался о покорении параллельных ми-



ся мощью их заклинаний. Спеллы в игре делятся на две основных категории, Mantra и Prana (мы привыкли называть их вербальными и соматическими), и брахманы — единственный класс, который может баловаться заклинаниями первого типа. Кроме того, только им доступны некоторые особо значимые спеллы — такие как левитация или пирокинез. Впрочем, во избежание дисбаланса представители других классов тоже могут kastовать достаточно убойные вещи (массовое удушение, к примеру).

Кшатрии, как и положено воинам, ни черта не смыслят в магии, но способны носить все типы брони и использовать любое оружие. Прямо как в D&D. Торгаши и прохиндеи из касты вайшей обладают навыками убеждения и дипломатии, за счет чего можно найти общий язык с любым спекулянтом в игре и получить доступ к скрытым опциям в диалогах. Четвертую касту, "неприкасаемых", разработчики по-

ров. Первой в его списке оказалась Земля, куда он и отправился. Но перемещение представителя одного мира в другой нарушило вселенский баланс, и для того, чтобы восстановить его, некими силами в Миреленд была телепортирована девушка Тари. В итоге — вернуться домой ей удастся лишь после того, как будет повержен злобный Ахор...

Проект еще далек от завершения, поэтому разработчики не спешат раскрывать особенности геймплея. "Миреленд" представляет собой классическую action/adventure в духе **Darkened Skye**, в которой сражения перемежаются сериями несложных головоломок. Паззлы отличаются простотой и логичностью (к примеру, чтобы усмирить бурную речку, надо будет найти магическое снадобье). Драться можно как при помощи магии, так и обычным оружием (хотя я, честно говоря, с трудом представляю эту хрупкую девушку с мечом в руках).

Главная гордость разработчиков — движок ArtyShock Graphics собственной выделки. Живописные пейзажи явно нарисованы опытными художниками, а обилие растительности, богатые полигонами модели, развевающиеся на ветру волосы Тари и колышущаяся при движении одежда (и это при том, что игра пойдет даже на GeForce256!) говорят о высоком профессионализме программистов.

Кстати говоря, выход "Миреленд" запланирован не только на PC, но и на Xbox, что лишний раз свидетельствует о взрослении отечественного рынка — ведь всем известно, насколько сложно сегодня пробиться на давно поделенный приставочный рынок. ■



Star Wars: Republic Commando

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action • Издатель: LucasArts, Electronic Arts
Разработчик: LucasArts, Electronic Arts • Похожесть: Halo
Система: PC, Xbox 360 • Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2004 года

www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando

Давайте начнем издаека. PC-порт долгожданного **Halo**, который добрался до прилавков магазинов лишь прошлой осенью, получил самые неоднозначные оценки, причем больше всего игру недооценили в России, где позиции консолей всегда были слабыми. Пиная шедевр **Bungie** за устаревшую графику, жуткие тормоза и не самый удачный дизайн уровней, многие игроки не заметили главного: **Halo** оставалась самой продаваемой игрой на Xbox более двух лет, при том что эта приставка никогда не испытывала недостатка в экшенах. Версия для PC тоже оказалась чартовым долгожителем — даже сейчас, спустя полгода после релиза, она входит в десятку самых востребованных покупателей игр. Так почему проект, ошибочно нареченный многими изданиями “крепким середнячком”, добился таких результатов?

Секрет успеха **Halo** заключается в безупречной реализации абсолютно всех элементов игры. Баланс идеален, физика упрощена до предела, враги умны, управление настолько удобно, что, кажется, ничего лучше уже не придумать, а

идею с восстанавливающимся энергощитом не взял на вооружение только самый ленивый. Будь у разработчиков время на доводку дизайна уровней (**Bungie** в то время корпела над второй частью, а портировщики из **Gearbox** попросту скалтурили), мы бы получили самый лучший экшен в истории жанра, который, возможно, затмил бы даже **Half-Life**. А так — просто один из самых лучших.

К чему все это, спросите вы? Да к тому, что теперь едва ли не каждый второй экшен позиционируется, как “наследник **Halo**”. Число этих “преемников” уже превышает размер семьи лейтенанта Шмидта. Это игры от самых разных контор и самых разных весовых категорий, начиная с **Mace Griffin: Bounty Hunter** и **Warhammer 40000: Fire Warrior** и заканчивая **Unreal Tournament 2004** и **Far Cry**. **Star Wars: Republic Commando** тоже из их числа.

SmartSquad

В отличие от многих экшенов, авторы **Republic Commando** не стали бездумно копировать **Halo**. Да, боевая система перекочевала поч-

ти без изменений, но транспортные средства бесследно испарились. Схема управления напарниками до боли напоминает **Metroid Prime** (главный хит на GameCube, заслуженно получивший множество наград). В сухом остатке — squad-based экшен во вселенной “далекой-далекой галактики”.

События **Republic Commando** разворачиваются в промежутке между вторым и третьим эпизодами новой трилогии. Мы выступаем в роли командира элитного спецподразделения клонов, в задачи которого входит выполнение самых сложных и опасных заданий. Убийства, саботаж, спасение заложников, поиск информации, уничтожение особо важных объектов — всем этим нам предстоит заниматься на протяжении пятнадцати миссий в компании с двумя подчиненными (в сетевой игре в состав подразделения могут входить до четырех бойцов).

Ориентация на Xbox, где огрехи в интерфейсе могут повлечь фатальные последствия для игры, вынудила разработчиков реализовать в **Republic Commando** контекстно-зависимую систему уп-

равления командой (или, пользуясь терминологией авторов, smart squad command system). Это значит, что в зависимости от ситуации нажатием одной и той же кнопки можно приказывать разминировать бомбу, атаковать противника или, скажем, взломать компьютер. Перед отдачей распоряжения всегда есть возможность выяснить, как поведут себя подчиненные: в тех местах, куда желательно передислоцировать ваших солдат, появляются их силуэты, а также маршрут их движения. Убедившись, что напарники должны сделать все именно так, как было задумано, вы подтверждаете приказ, и клоны со всех ног бросаются на выполнение вашей команды. После рассчитанного на осьминогов (и ортодоксальных любителей варгеймов) интерфейса **Hidden & Dangerous 2** все это выглядит сущим раем на земле.

Отдельным пунктом стоит отметить то, что подчиненные по умолчанию стараются держаться у вас за спиной и лезут на передовую только после соответствующего приказа. Страшно подумывать, сколько нервов мы сбере-



- 1 Похоже, за всю игру нам так и не удастся увидеть лица своих напарников. Ну и черт с ними — все равно клоны.
- 2 Придирчивые фанаты могут самолично удостовериться в стопроцентной аутентичности тушек дроидов. Как, опять двух болтов недосчитались? Непорядок, за такое в LucasArts могут и по шапке дать.
- 3 У нас тут, простите, что — аркадный боевик или командный стелс-экшен?
- 4 Контуры шлема занимают добрую четверть экрана. Стремление к тотальной достоверности иногда выходит боком.



ли бы, додумайся до этого кто-нибудь раньше.

Авторы стараются сделать так, чтобы у нас как можно чаще был выбор между несколькими вариантами прохождения. Живой пример: коридор патрулируется неприятелем, и для того, чтобы пройти дальше, вам придется уничтожить его, причем уничтожить очень быстро — в противном случае он позовёт подмогу, и — пиши пропало. Можно поступить умнее: активировать ближайшую турель и под прикрытием ее огня проскользнуть дальше. Есть и третий путь: обойти патруль с тыла и застать недругов врасплох.

МоноGUNия

При описании остальных вкусов геймплея избежать бесконечных отсылок к Halo невозможно в принципе. Точно так же, как и там, у главного героя есть энергетический щит, благодаря которому можно безболезненно принять на грудь определенное количество картечи. Восстанавливается он автоматически по прошествии определенного времени. Возможность носить с собой только два вида оружия тоже, казалось бы, полностью соответствует заветам Bungie... Так же, но не так. По непонятным причинам разработчики Republic Commando поставили

крест на балансе оружия. Казенная винтовка DC-17m, которая по умолчанию есть у каждого клона, обладает рядом преимуществ, которыми не смогут похвастаться другие пушки в игре. DC-17m легко модернизируется (не желаете ли навесить снайперский прицел? или переделать винтовку под бронебойные патроны?), что в сочетании с высокой убойной силой и приличной скорострельностью делают ее наиболее привлекательным стволом. Очень странное решение, учитывая то, что в многожды упомянутом Halo вообще не было ненужного оружия, даже пистолет был востребован всегда.

Кроме всего прочего, у каждого клона на левом запястье закреплен острый клинок, при помощи которого можно быстро отправить на тот свет даже очень сильного противника. Незаменимы они будут и в тех случаях, когда патроны в обойме подойдут к концу, а вражина вот-вот нанесет critical hit...

Все права защищены

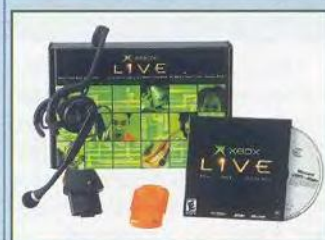
Ни один Star Wars-продукт не обходится без посещения культовых "достопримечательностей". Желая поностальгировать и порефлексировать будут удовлетворены в полной мере. Программа

"экскурсии" предусматривает визит на Геонозис (та самая пустынная планета из второго эпизода), Кашуук, штабной корабль сепаратистов, республиканский крейсер и даже — задержите дыхание! — Republic Capital Ship — прототип будущей "Звезды Смерти".

Релиз проекта состоится почти за год до выхода на экраны заключительной части киносаги, но, тем не менее, Republic Commando будет просто нафарширован многочисленными спойлерами и отсылками к третьему эпизоду. Как и в случае с **Enter the Matrix**, игра (в частности, встречи с центральными персонажами фильма) поможет составить более целостное представление о том, что же творилось в умирающей Республике...

Итак, все же... Сможет ли Republic Commando повторить успех Halo и воспроизвести ее воздушно легкий (это отнюдь не подразумевает легкость прохождения) и невероятно увлекательный геймплей? Разумеется, нет. Squad-based экшен по определению не может быть динамичнее своих single-собратьев. Сколь бы ни был хорош интерфейс, товарищи по оружию все равно будут обузой, а не преимуществом. Хотя в своей нише Republic Commando может достичь очень серьезных высот. ■

Платформенная дискриминация



Разработчики акцентируют особое внимание на том, что игра затачивается в первую очередь под Xbox Live, онлайн-сервис Microsoft. По идее, ничего страшного для нас, обладателей PC, в этом нет. Если бы не одно "но": система Xbox Live предназначена не только для сетевой игры, но и для получения бесплатного игрового контента — новых уровней, моделей оружия и так далее. Подписчики этой службы вносят ежемесячную плату и за это могут скачивать сколько угодно "добавок" к любым играм. Так вот, LucasArts намерена использовать эту систему на полную катушку. С PC такой фокус не прокатит, а выпускать дополнения в виде аддона никто не будет. В общем, повторится та же ситуация, которую мы имели несчастье наблюдать в прошлом году. Тогда владельцы PC "недополучили" пять (!) уровней к Tom Clancy's Splinter Cell. Надеяться на бесплатный "самопал" бесполезно — как показывает практика, в тех случаях, когда речь идет об играх высшей категории, фанатские подделки выглядят заметно бледнее творений профессионалов.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Командный Halo в эстетике вселенной "Звездных войн". Один из немногих Star Wars-экшенов, в котором джедаи фигурируют в роли актеров второго плана и статистов.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

SACRED

КНЯЗЬ ТЬМЫ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG Издатель: Encore Разработчик: Ascaron
 Издатель в России: Акелла Похожесть: Diablo
 Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2004 года

www.sacred-game.de



Около десяти лет назад с легкой подачи **Blizzard** увидела свет игра **Diablo**. Не мудрствуя лукаво, Diablo причислили к лику RPG, хотя фактически появление этой игры ознаменовало собой открытие нового поджанра — action/RPG: на смену сложной системе характеристик и умений героя пришла быстрорастворимая ролевая система в красочной изометрической расфасовке, а интеллектуальные бои сменились тотальной зачисткой уровней по рецепту hack'n'slash. Несмотря на простоту (а может быть — и благодаря ей), Diablo быстро стал любимцем игроков, а в его сиквел Diablo 2 с удовольствием играют и по сей день. Что интересно, повторить успех Diablo пытались многие, но до сих пор это не удавалось никому. Думаю, причина заключается в том, что при клонировании каждый разработчик пытался разбавить одноклеточный рецепт приготовления Diablo своими "гениальными" нововведениями, тогда как все, что нужно было сделать, — попросту скопировать творение Blizzard, наплевав на новшества и эксперимен-

ты. Похоже, эта простая истина наконец-то дошла до разумения последователей. Очередной клон, который вот-вот появится на прилавках, вполне можно было бы назвать **Diablo 3**, если бы не одна неувязочка: разрабатывает игру не Blizzard, а немецкая контора **Ascaron**, и называется проект **Sacred**.

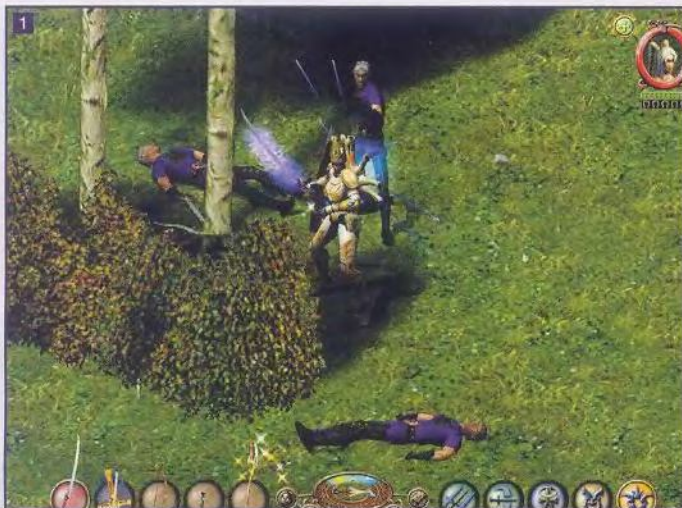
Новая жизнь 2D

Чтобы не ударить лицом в грязь, любой игровой клон должен быть как минимум в несколько раз лучше оригинала с технической точки зрения, и в первую очередь это касается графики. В связи с этим отрадно, что немецкие разработчики со всей ответственностью подошли к визуальной части Sacred. Справедливо решив, что создание конкурентоспособного 3D-движка отнимет много сил и средств, а выгоду принесет весьма сомнительную, ребята из Ascaron использовали компромиссную схему — двумерные бэкграунды, по которым бродят трехмерные персонажи. Схема, если честно, далеко не новая, но выглядит очень и очень неплохо,

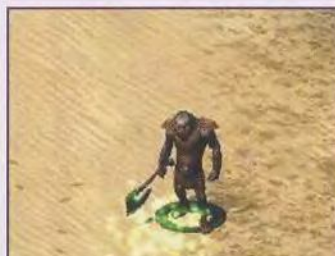
в чем можно убедиться самостоятельно, установив демо-версию или просто полюбовавшись на скриншоты. Плюс есть у движка Ascaron и своя полезная изюминка — три фиксированных уровня масштабирования. Но главное — это даже не техническая сторона, а профессиональная работа художников и аниматоров.

Игровой мир Sacred огромен и разнообразен, графические эффекты при использовании заклинаний смотрятся естественно и красиво, анимация персонажей, выполненная с использованием motion capture, ласкает глаз своей плавностью и непринужденностью. Также приятно отметить, что визуализировано буквально все — разные виды брони, оружия, носимых предметов и так далее. Что бы вы ни надели (или наоборот — сняли), все будет честно отображено на экране. В общем, Sacred, на мой взгляд, — лишнее доказательство тому, что старую добрую двумерную графику пока еще рано выбрасывать на свалку истории, при грамотном использовании она выглядит вполне уместно и симпатично.

Сам игровой мир Sacred — королевство Анкария — не только красив, но и огромен (шестнадцать основных зон и множество различных городов), причем где-то треть игровой вселенной доступна для исследования в самом начале игры. Мир настолько велик, что реализация верховой езды в игре — вовсе не роскошь и не приятная фишка, а суровая необходимость. Лошади в игре бывают разные. Обычных коней можно купить/продать практически в каждом городе, тогда как более редких (читай — быстрых) скакунов найти гораздо труднее, да и совладать с такой лошадишкой сможет далеко не каждый персонаж; поэтому, если есть желание путешествовать верхом, придется развивать умение верховой езды. Кстати, на лошадях можно не только путешествовать, но и сражаться, причем в визуальном плане это реализовано ничуть не хуже, чем обычные пешие бои. Также в игре имеются и порталы, без которых исследование мира стало бы весьма утомительным занятием. О таких вещах, как динамическая смена погоды, дня и



- 1 Масштабирование в действии — на максимальном удалении очень удобно обозревать окрестности, а при максимальном увеличении — разглядывать трупы вражин.
- 2 Главного героя атакуют драконы — пора устроить им танцы в огненном круге.
- 3 Меткими выстрелами наша героиня сейчас остановит мумию на подходах к водопаду.
- 4 Конюшни, в которых можно прикупить четвероного-копытного друга человека, есть практически в каждом городе.



ночи, а также автономная жизнь NPC, как в "Готике", тоже, к счастью, никто не забыл — все это уже реализовано на радость любителям ролевых игр, которые ценят сложные, живые и правдоподобные миры. Помимо открытых локаций, вселенная Sacred также богата на секретные зоны, так что сюрпризы будут поджидать игроков не только при первом прохождении.

Смерть мышам!

Игровой зоопарк состоит из 300 различных NPC и монстров, включая огров, орков, пауков и уже ставших классикой РПГ драконов. Арсенал и "гардероб" по своему ассортименту, разумеется, ничуть не уступают разнообразию монстров. Помимо привычных мечей, топоров, булав, алебард, луков, арбалетов есть и несколько уникальных типов оружия, как, например, ручные лезвия у темного эльфа. Более того — практически все оружие и броню можно апгрейдить у кузнеца, а некоторые предметы можно улучшить, найдя и присобачив к ним нужный магический камень

или руну. Есть в игре и определенные ограничения по ношению оружия и брони для различных классов и рас — для каждой "национальности" в Sacred предусмотрены свои уникальные наборы одежды и спецоружия. Часть экипировки, помимо этого, имеет ограничения по минимальным характеристикам и навыкам персонажей. Одним словом, тем, кто в детстве не наигрался в одевание и раздевание кукол, предоставляется еще один шанс.

Как и в Diablo, атаки подразделяются на физические и магические, среди которых есть и такие мощные заклинания массового поражения, как метеоритный дождь. Однако особым сюрпризом от боевой системы Sacred ждать не стоит, напротив — все это близко и знакомо любому фанату ролевых игр. Но и без нововведений не обошлось: теперь для каждого персонажа можно создавать собственные комбо-серии, которые могут включать в себя любые виды физической атаки, заклинания или использование специальных предметов. Причем такое комбо, будучи привязанным к го-

рячей клавише, не только является способом "разгрузить" дымящуюся от натуги мыш (вы ведь еще не забыли, что это — hack-'n'slash?), но и более убойным оружием, чем каждая из составляющих по отдельности. Другими словами, файербольно-топорное комбо — это круче, чем просто удар топором по башке, "заполитронованный" для надежности файерболом. Как и следовало ожидать, составляются такие комбо не бесплатно, а за деньги — нужно нанять мастера, который сможет обучить вас подобным боевым премудростям.

Ролевая система Sacred все-таки ушла вперед от одноклеточного уровня Diablo, но, к счастью, не настолько далеко, чтобы дойти до академической мудрености и запутанности Neverwinter Nights. Подробно пересказывать особенности прокачки героев и систему распределения очков, пожалуй, не стоит — всем этим вы в полной мере насладитесь после выхода игры; скажу лишь, что уровней развития героя очень много, и потенциал для роста персонажа, а соответ-

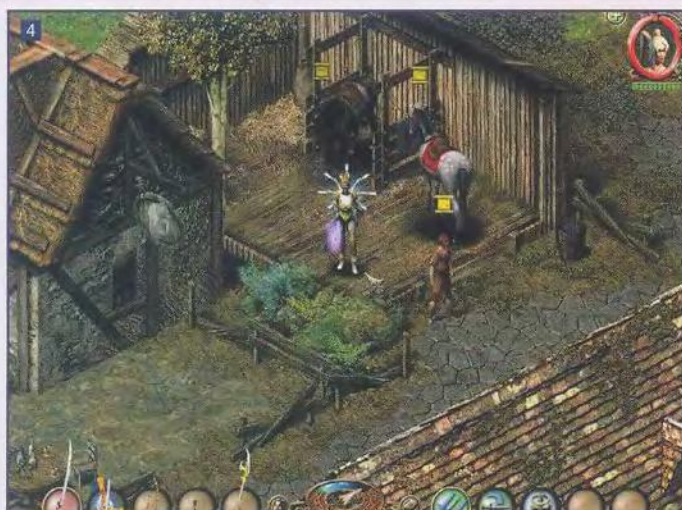
ственно — и магнетизм Sacred, очень высокие.

Управление и интерфейс в игре практически один в один копируют наработки Diablo и Divine Divinity — перемещаемся по левому клику, при нажатии левой кнопки на врагах атакуем, а правая кнопка активирует комбо и специальные атаки, которые можно размещать в специальных слотах внизу экрана. Просто, привычно и удобно.



Для полноты картины стоит рассказать и о том, что все эти прелести будут доступны не только в одиночном режиме, но и в мультиплеере, который будет поддерживать до шестнадцати игроков в дефматч-сечах и до четырех приключенцев при совместном прохождении игры.

Судя по всему, совсем скоро мы получим в подарок отличную ролевую игру, которой вкололи лошадиную дозу экшен-вакцины. И ждать, кстати, осталось совсем недолго — не исключено, что в тот момент, когда вы будете читать эти строки, игра уже появится в продаже. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Изявно помолодевший и похорошевший Diablo сменил место прописки и уже почти готов ринуться в распростертые объятия любителей Action/RPG.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

Metalheart: Replicants Rampage

Игорь Варнавский

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG Издатель: Акелла Разработчик: Numlock Software Похожесть: Fallout, Jagged Alliance II Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Май 2004 года

www.metalheart.ru

Слабая надежда на то, что **Fallout** обретет продолжение, тлела в сердцах игроков аж с 1998 года, когда увидела свет вторая часть одной из лучших RPG в истории. Долгих шесть лет **Fallout**-комьюнити ждало анонса третьей серии, с чекистским упорством отслеживая каждый чих **Фергуса Уркхарта** (главдеолога орденоносной серии). Все эти годы **Black Isle** умудрялась поддерживать нешуточный интерес к проекту; на любые вопросы отвечала туманными репликами, которые тут же становились поводом для бурных дискуссий на тематических форумах. Но, как бы удивительно это ни звучало, за все это время никто так и не смог раздобыть сколько-нибудь достоверной информации об игре. Мало того, мы даже не знали точно, существует ли **Fallout 3** (проходивший под кодовым именем **Van Buren**) вообще! Такой конспирации позавидовали бы даже создатели **Duke Nukem Forever**...

И тут, как гром среди ясного неба, последовало шокирующее известие: **Interplay** распустила **Black Isle**! Вздурораженную обще-

ственность "успокоили" демонстрацией еще неостывшего трупа **Fallout 3** и заявлением о том, что в ближайшее время реанимировать его никто не собирается.

После этого разработчики всех стран мира (больше всех, как обычно, отличились Европа и страны СНГ) как будто походили с ума. Анонсы новых "фоллаутов" происходили чуть ли не на каждой неделе. **The Fall: The Last Days of Gaia** (непреренно см. наш "первый взгляд" на страницах неподалеку!), **Wasteland Heroes**, просто **Wasteland**, **Trinity**, "Исход", "Фаза: Исход" и, наконец, наш сегодняшний пациент **Metalheart: Replicants Rampage** — таков примерный список претендентов на опустевший трон.

Имплантаты унд репликанты

По неизвестным науке причинам **Metalheart** часто причисляют к разряду киберпанк-RPG. **Numlock Software** пришлось приложить немало сил, чтобы переубедить общественность в обратном. Заявляем честно и откровенно:

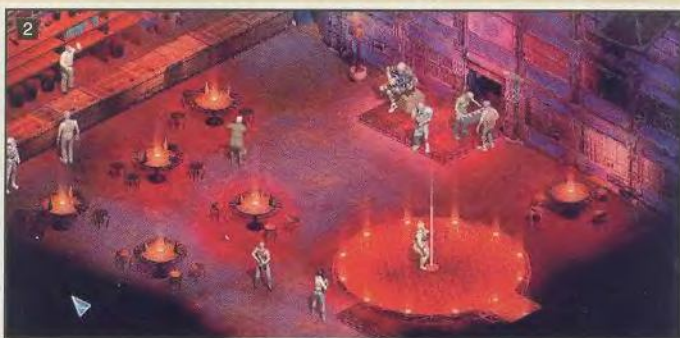
никакого отношения к киберпанку **Metalheart** не имеет. Никаких мегакорпораций, искусственного интеллекта, кожаных плащей и неприлично темных очков здесь нет и в помине. Да, здесь есть "имплантаты унд репликанты", но в остальном это типичный "фоллаут".

Абзац, посвященный сюжету таких игр, обычно пропускают безо всякого сожаления. И это правильно, поскольку завязка, как правило, укладывается в одно предложение: "После ядерной войны (как вариант — техногенной/экологической катастрофы) Земля превратилась в безжизненную пустыню и...". Но в сегодняшнем случае расклад немного другой. Космический корабль землян совершает аварийную посадку на пустынной (хм...) планете. Все члены экипажа погибают, за исключением двоих главгероев — капитана Лантана и его помощницы Шерис. Именно ей и уготована ключевая роль в сюжете игры.

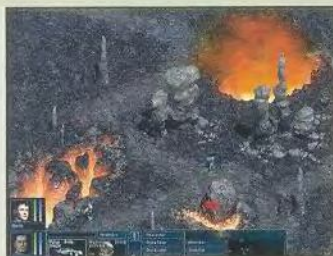
Как выяснилось после первой разведки, на планете обитают несколько враждующих группиро-

вок (киборги, мутанты, репликанты и номады), каждая из которых преследует свои собственные цели. Мутанты стали жертвой бесчеловечной политики некой Империи, заинтересованной в добыче минерала тактония, запасы которого крайне велики на этой планете. В качестве шахтеров Империя использовала попавших в рабство людей, поскольку по доброй воле работать на здеших рудниках никто не хотел из-за высокой радиоактивности минерала. Попытки Империи использовать для этих целей киборгов полностью провалились: они оказались слишком неуклюжими для такой работы. Мало того, бесконтрольные эксперименты с человеческой ДНК, которые проводились при создании киборгов, привели к появлению еще одной расы — репликантов. Номады, в отличие от всех остальных, представляют собой коренное население планеты. Не сумев предотвратить колонизацию планеты Империей, они ушли в глубокое подполье, но сопротивление так и не прекратили.

Предложив свои услуги одной



- 1 Большое количество деталей радует глаз. Увы, интерактивность находится на нулевом уровне — это лишь статичное 2D.
- 2 Облик стриптизерши (в центре композиции) наводит на мысль, что на здешной планете несколько извращенные представления о красоте женского тела.
- 3 Интерфейс прост и интуитивно понятен, что, в общем-то, редкость в походовых играх.
- 4 При включении прибора ночного видения кардинально меняется палитра картинки.



Экспансия на Запад



Российские издатели все увереннее осваивают западные рынки. Одни начинают самостоятельно издавать свои игры за пределами СНГ (в частности, компания

"Новый Диск"), другие обзаводятся студиями, расположенными в дальнем зарубежье. Не осталась в стороне и "Акелла". Официально компания Numlock Software базируется в Германии, но часть ее сотрудников составляют наши бывшие соотечественники. Интересно, что сначала игра будет издана в России, и лишь потом отправится на покорение западных рынков, в том числе и немецкого.

из фракций, будьте готовы к преследованиям со стороны конкурирующих бандформирований. В принципе, никто не запрещает работать на все группировки (само собой, при условии сохранения инкогнито), однако ближе к концу игры вам все же придется сделать окончательный выбор в пользу одной из них, либо поссориться со всеми.

Максимальный размер партии ограничивается шестью персонажами, причем двое из них, Лантан и Шерис, постоянно находятся в команде, а все остальные могут быть "уволнены" в любое время. Состав команды напрямую влияет на стиль игры, что обусловлено большими различиями между расами. Скажем, киборги достаточно сильны, но медленно передвигаются; мутанты обладают навыком лечения; номады делают упор на скрытность и так далее...

FedEx жил, FedEx жив

Ролевая система, непрямой атрибут любой RPG, не слишком сложна. У каждого из персонажей есть шестнадцать базовых параметров (сила, телос-

ложение и тому подобное) и целый ряд скиллов. В числе последних есть как вполне стандартные умения, вроде снайперской стрельбы или обезвреживания мин, так и довольно необычные навыки, типа cyber-implant affinity. Наличие этого навыка объясняется тем, что в Metalheart реализована достаточно любопытная система установки имплантов. Все они делятся на три категории. Импланты первой категории может поставить любой желающий. Железяки второго уровня можно воткнуть только при наличии квалифицированного медика. А вот "апгрейды" третьей категории столь сложны в "инсталляции", что установить их можно только в специальной клинике, а на восстановление сил после хирургического вмешательства потребуются значительное время. Но даже это не гарантирует успех. Персонаж, которого вы собираетесь усовершенствовать, должен достигнуть определенного уровня и иметь достаточное количество хит-пойнтов — в противном случае он может просто не перенести операцию. Впрочем, все эти

трудности с лихвой искупаются преимуществами, которые дают импланты. В местных магазинах можно найти все, что угодно, вплоть до расширителей памяти, цифровой нервной системы или искусственных глаз (с их помощью можно видеть не только в темноте, но и даже сквозь стены).

"Социальные" характеристики, судя по всему, будут играть куда менее значимую роль, чем в Fallout или той же Knights of the Old Republic. Разработчики заготовили около 14000 (!) квестов, но по-настоящему оригинальные задания, вроде перекрестного допроса двух подозреваемых или сложных социальных интриг, если и будут, то только в контексте сюжета. Все остальные квесты, к сожалению, генерируются в специальном "конструкторе". Ничего, кроме навязших в зубах почтовых поручений по доставке пакетов или убийств важных персонажей, от такой конвейерной "штамповки" ждать не стоит.

Немыслимое количество квестов — вовсе не единственная причина, по которой в списке особенностей значится устрашающая фра-

за "продолжительность игры: семьдесят часов". Неторопливость геймплея объясняется наличием пошаговых боев, ведь известно, что пошаговая система с ее невообразимым количеством опций придает геймплею невероятную глубину... да и вообще turn-based невероятно популярен на родине слонов.

Ролевым играм российского розлива присущи одни и те же недостатки. В них нет по-настоящему живого мира, ярких, запоминающихся персонажей, неожиданных поворотов сюжета и продуманных диалогов. Вместо этого проработанность мира подменяется его размерами, количество квестов и "колоритных NPC" исчисляется сотнями и тысячами, а выбор варианта ответа в разговоре, как правило, приводит к одному и тому же результату. Станет ли Metalheart исключением из этого правила? Пока неизвестно. Наличие хорошей боевой системы и ряда любопытных (но не таких уж значительных) инноваций недостаточно для того, чтобы называться "русским Fallout".



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Третья или четвертая попытка создать альтернативный Fallout. На этот раз — русский

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

The Bard's Tale

Светлана Карачарова

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RPG Издатель: Acclaim Entertainment
Разработчик: InXile Entertainment Похожесть: Baldur's Gate
Dark Alliance, Dungeon Siege Мультиплеер: Без подробностей

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима 2004 года

www.the-bards-tale.com

Первый проект InXile Entertainment под гордым именем **The Bard's Tale** обещает стать весьма даже нетривиальной ролевой игрой. Мало того что это римейк игры практически двадцатилетней давности, так ко всему прочему это еще римейк самой эксцентричной RPG за всю историю существования жанра. Небрежно отпихнув в сторону шеренгу рыцарей без страха и упрека, облаченных в сияющую броню чистых помыслов и спящих в лавровых венках великих подвигов, на сцену выходит Бард — забияка, пройдоха, плут и прохиндей. Больше не нужно спасать мир от вселенского зла и вызывать зареванных принцесс из драконьих пещер — расслабьтесь и получайте удовольствие! Ударное количество черного юмора и никаких шаблонов — вот визитная карточка нового **The Bard's Tale** от **Брайана Фарго**, создателя легендарного **Fallout**.

Программные заявления партии

Возрожденная **The Bard's Tale** под присмотром разработчиков пройдет полный цикл реинкарна-

ции, включающий не только пластические операции на всех частях тела, но и безоговорочное промывание всего, что этому поддается. Фарго категоричен: *"Римейк — это вовсе не Bard's Tale IV. Игра, которую мы готовим, гораздо интереснее и богаче, чем оригинальные проекты"*. Собственно, после многочисленных переработок от оригинальных игр в результате остались только некоторые знакомые географические названия и главгерой — Бард-чаропевец с лютней.

InXile позиционирует игру как action/RPG, но она отнюдь не будет состоять из сплошного hack&slash (хотя и этого добра обещано достаточно). Нельзя забывать, что наш герой прежде всего бард, и должен вести себя соответственно — то есть лютым взмахам булавы предпочитать всевозможные хитрости и дипломатический подход к решению различных вопросов. Впрочем, для особо жаждущих помахать мечом преград не предвидится. Для любителей позвенеть булатом замечу, что в **The Bard's Tale** главное оружие

— это вовсе не острый меч, а "бардовская песня" — вещь исключительно полезная и опасная. Каждая песня Барда вызывает ему в помощь какое-либо создание, от довольно бестолковой и беспомощной крыски (в начале игры) до нескольких тяжелооруженных воинов (ближе, естественно, к концу приключений). Призванные компаньоны, кстати говоря, вовсе не спешат исчезать после сечи, а продолжают бродить вслед за хозяином и то и дело норовят проехаться парой-тройкой ехидных замечаний в его адрес.

Диалоговая система игры вызывает лично у меня противоречивые чувства. С одной стороны, в каждом диалоге Бард будет ограничен всего двумя вариантами ответа — дружелюбным и откровенно хамским. И хотя разработчики в один голос кричат, что в любой RPG все многообразие реплик в конечном итоге сводится к этим двум нерушимым константам, позволю себе не согласиться с подобным утверждением. Другое дело, что в **The Bard's Tale** интеллектуаль-

ное словоблудие не является той лошадкой, на которую делается основная ставка. Из новшеств отметим появление в игре рассказчика, который не только комментирует действия Барда, но и осуществляет эдакую менторскую деятельность по раздаче разнообразных приказов и директив. Впрочем, Барду разрешается спорить с рассказчиком и даже посылать его куда подальше, действуя наперекор сторилайну.

Игра использует усовершенствованную версию движка **Baldur's Gate Dark Alliance** и разрабатывается, в первую очередь, для PlayStation 2, хотя владельцы PC также обещают не обидеть. Фарго клянется сотворить игру настолько сложную и нелинейную, что "будет физически невозможно увидеть все, что есть в игре, если вы пройдете ее лишь один раз". Лично я слабо представляю себе такую редкую птицу, как нелинейная консольная ролевая игра, и сильно сомневаюсь. Но ведь бывший главнодеолог **Fallout** не станет бросать слова на ветер, верно?



- 1 При поддержке бравых товарищей (да-да, эти уродцы вокруг — наши товарищи) злодеев был быстро отправлен к праотцам.
- 2 Не все барду песни петь — иногда для самоутверждения не вредно и помахать железкой.
- 3 "Каждый Бард — немножко маг. Рифма плохая, зато молния вполне себе."
- 4 Посмотри-ка на мой меч, красотка! А теперь отвечай: в этой гостинице есть свободные комнаты?

Немного истории

Серия *The Bard's Tale* родилась в 1985 году с выходом первой части — *Tales of the Unknown*. По сюжету, игрок с разношерстной компанией собратьев (точнее, собутельников) должен был уничтожить злого мага Мангара, который терроризировал целый город. Популярность игры превзошла все ожидания, было продано более миллиона копий — абсолютный рекорд среди игр жанра по тем временам. Владельцы раритетного железа вроде NES, Amiga, Commodore 64, возможно, вспомнят не только *Tales of the Unknown*, но и два ее римейка: *The Destiny Knight* (1987) и *The Thief of Fate* (1988). Для особо продвинутых товарищей в 1991 команда Interplay выпустила редактор для всех трех игр, и на этой счастливой ноте история первого воплощения «бардовских игр» закончилась.



тов" и "миссий". Наш Бард выше всего этого. Мы хотим сделать не просто смешную игру, мы хотим посмеяться над всеми клише, которые обычно определяют суть ролевых игр". Соответственно подбирается музыкальное сопровождение игры — никаких возвышенно-героических мотивов, сплошной ирландский фольклор и потешные песенки про пиво.

К сожалению, увидеть *The Bard's Tale* воочию можно будет еще не скоро. Работы над игрой ведутся уже почти полтора года, но разработчики категорически отказываются огласить точную дату релиза. Единственное, о чем они говорят уверенно, так это о том, что после релиза игры нас ждет чуть ли не революция в жанре. О да, относительно революции в фэнтези-сюжетах — у нас нет никаких сомнений, но ведь для успеха игры еще нужна приличная графика, продуманная боевая и диалоговая системы, разнообразие всяческой враждебной фауны и так далее и тому подобное... Так вот, со всем этим "тому подобным" у *The Bard's Tale* пока что большие проблемы. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

С любимыми гуслими под мышкой и массой невероятных историй на устах к нам возвращается Бард — герой культовых RPG восьмидесятых годов прошлого века.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



Ролевая комедия от первого лица

В защиту разработчиков отметим, что к настоящему моменту львиную долю своего времени они потратили не на программирование и графические красоты, а на концептуальную разработку геймплея. "Никаких штампов, никаких героев, никакой патетики; насмехаться, издеваться и выворачивать наизнанку" — такой девиз наверняка висит в рабочей студии InXile.

The Bard's Tale — это комедия в стиле RPG, насмешка над вычурностью и штампами жанра. Участвовать в этой комедии, да еще и в качестве главного действующего лица, — сплошное удовольствие. Бард постоянно пререкается с рассказчиком, он комментирует все, что слышит, у него на все есть собственное мнение, которое он редко держит при себе. Но главное — наш главгерой постоянно попадает в ситуации одна нелепее другой. И чем добрее поступок, который он замышляет, тем катастрофичнее его последствия — и для него самого, и для всех окружающих. Для подтверждения этого достаточно одним глазком заглянуть в записки разработчиков, в которых найдется куча любопытнейших при-

меров. Скажем, один из эпизодов рассказывает, как Бард вознамерился помочь крестьянину оседлать лошадь. Потратив на эту, казалось бы, простенькую задачку массу сил и времени, он пришел в бешенство и в порыве злости заколол ни в чем не повинную клячу. Однако, ударившись оземь, лошадь моментально превращается в полудемона-полуконя. Монстр немедленно бежит в ближайший город мстить за свое загубленное детство, а наш "герой" сигает в ближайшие кусты и драпает в противоположном направлении.

Еще одна история, которую можно подглядеть в дизайн-документе, связана с излюбленным шаблоном всех RPG-игр. Скажите, какой самый любимый квест в большинстве проектов этого жанра? Конечно же, освобождение погреба (подвала/гаража/дома/сарая) от крыс. В нашем случае Бард получает аналогичное задание, спускается в погреб, играючи убивает маленькую одинокую крыску и, потрясая мечом, издает победный вопль. Звучит патетическая музыка, рассказчик живописует совершенный подвиг в самых ярких красках... и в этот момент из глубины погреба неспеша вылезает пятнадцатифутовая огнедышащая крысица, отк-



рывает пасть — и наш герой вылетает из погреба с поджаренными пятками. Весь в расстроенных чувствах, он возвращается в таверну, только чтобы услышать от сидящих там забулдыг новую веселую песенку про одного глупенького барда, который даже с крысой справиться не может.

Вообще, все героическое и возвышенное, что есть в фэнтези, в *The Bard's Tale* подверглось суровому осмеянию. Непременное для абсолютного большинства RPG клише "избранного" высмеивается на протяжении всей игры. Несколько раз Бард встречается на своем пути "героев", вообразивших себя "избранными", — и каждый раз они остаются в дураках. Кому-то по пьяни сносит голову деревянной вывеской у таверны, кто-то падает в большую лужу, а кого-то берут в плен уродливые монстры и, мерзко хихикая, распевают вокруг неудавшегося рыцаря ехидные песенки.

В одном из своих интервью Фарго предупредил, что *The Bard's Tale* — игра не для юнцов и подростков, которым обычно весьма по душе роль рыцаря в сверкающих доспехах. "Наша аудитория — остроумные люди. Мы все устали от шаблонных "квес-



Мор. Утопия

Игорь Варнавский

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Adventure/Action/RPG Издатель: Бука
Разработчик: Ice-Pick Lodge Похожесть: Planescape:
Torment, The Elder Scrolls: Morrowind Мультиплеер: Нет

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2004 года

www.ice-pick.com

сать город или обречь его жителей на вымирание.

“К какому же жанру принадлежит эта игра?” — спросите вы, тем самым поставив в тупик не только нас, но и... самих разработчиков. “Определение жанра — это наше проклятие, — говорит Николай Дыбовский, директор Ice-Pick Lodge. — Откровенно говоря, я не верю в так называемые “жанровые миксы”. Ведь жанр — это не набор отличительных признаков. Жанр — это внутренняя мера произведения. Жанр должен быть чистым. Утешает только то, что, на мой взгляд, говорить о жанровой системе в компьютерных играх пока вообще рано. Если бы она была, ни у кого не возникало бы желания скрупулезно уточнять, какие элементы других жанров отличают его игру от похожих продуктов. Компьютерные игры до нее еще не дозрели. О какой классификации может идти речь, если до сих пор нет общего критерия? Пример: взявшись за “Утопию”, мы обнаружили, что ее концепция попросту не подпадает под признаки ни одного из известных нам жанров”.

Решив не связывать себя огра-

ничениями, накладываемыми каждым из существующих жанров, разработчики интегрировали в свой проект элементы самых разных игр. Вид от первого лица был выбран для того, чтобы игрок как можно сильнее вжился в свою роль и не мучался с камерой во время поединков. Крайне запутанный сюжет (при условии наличия грамотно написанных диалогов), оставляющий множество вопросов даже после полного прохождения, не даст угаснуть интересу к игре в течение долгого времени — эту истину мы усвоили благодаря тому же Half-Life. Наконец, наличие трех путей прохождения позволит нам взглянуть на события глазами нескольких персонажей — только так можно будет составить целостную картину происходящего.

Много внимания уделяется разработке вселенной. Команда Ice-Pick Lodge намерена создать настоящему уникальный мир, которым могли бы гордиться даже авторы Planescape: Torment. Насколько хорошо у них это получится, будем судить после релиза, но уже сейчас очевидно, что двигаются они в правильном направлении.

В голове у всех нас давным-давно укоренилось мнение, что российские разработчики если когда и догонят своих западных коллег, то уж точно не в ближайшем будущем. Отчасти это верно. Еще совсем недавно многие из наших команд создавали свои игры по образу и подобию законодатель жанровых мод, зачастую заимствуя западные наработки так интенсивно, что отличить их творения от “прототипов” было крайне сложно. С тех пор многое изменилось, но и сейчас у отечественных разработчиков нет ни опыта, ни достаточных финансовых средств для того, чтобы выпускать сверхоригинальные проекты уровня Half-Life, Silent Hill или Max Payne. До игр такого калибра российская игровая индустрия еще не выросла, и дорастет нескоро. Тем не менее все больше и больше российских студий берутся за создание настоящего самобытного мира, а не дешевых клонов, приносящих небольшой, но стабильный доход.

Жанр: игра

Когда в центре маленького города, расположенного в одном из

параллельных миров, вдруг вырос необычный цветок — хрустальная роза, — никто из его жителей и представить не мог, чем это обернется. Вскоре после этого события в город пришла страшная болезнь. Эпидемия быстро приняла такие масштабы, что власти незамедлительно выслали в этот город известного медика, которому было поручено остановить распространение заболевания. Чуть позже туда же отправилась следователь-инквизиторша, с поручением выяснить природу загадочной болезни, и военный, чьей задачей должно было стать решение вопроса о целесообразности уничтожения населенного пункта. Одновременно над разгадкой причин эпидемии бьются еще два человека — хирург-самоучка и маленькая девочка, возмнившая себя святой. Все персонажи преследуют свои собственные цели, но основная задача является общей для всех — выжить в умирающем городе. Вопрос “спасения утопающих” при игре за каждого из них придется решать по-своему. В “Утопии” нет правильной концовки: вы сами решаете, спа-



1. Очередная жертва таинственного вируса встретила смерть прямо на улице.
2. Игровые персонажи нарисованы довольно схематично. Остается надеяться, что в динамике они будут выглядеть лучше.
3. “Утопия” изначально была заявлена как “игра о людях”. Так что людей в ней — много.
4. Дизайн города заслуживает твердой “четверки”. Искать причины отсутствия людей на улицах долго не придется — достаточно ознакомиться с сюжетом игры.



Герои и образы

Разумеется, макрокосм "Утопии" не способен взаимодействовать с игроком сам по себе — для этого нужны персонажи. Здесь авторы вновь пошли наперекор всем ролевым канонам. Изначально планировалось, что главные герои будут напоминать классическую ролевую триаду: умный, сильный и ловкий (как вариант — обаятельный). Потом умный стал самым жестоким, сильный превратился в "творца", а ловкая воровка — в святую. Все они обладают совершенно разными характерами, у каждого из них есть свои тайны и скелеты в шкафу, о которых мы будем узнавать на протяжении всей игры.

Образы почти трех десятков NPC выписаны с не меньшей тщательностью. Дочка всевластного фабриканта, которая подарила детям города новую религию. Близнецы-архитекторы, пре-

одолевшие закон земного тяготения. Прекрасная супруга правителя, которая каждую ночь говорит во сне с крысиным пророком. Судья-некромант, убедивший правительственных чиновников в реальности страшных преданий степняков. Крохотная девочка, которая стала настоятельницей мясников после смерти своего отца, коменданта гигантской ночлежки. Одурманенная травяным настоем смотрительница кладбища. Не слишком большое количество персонажей должно искупаться большим количеством диалогов. Разговоров в игре очень много, в связи с чем озвучены будут только ключевые NPC.

Об остальных аспектах игрового процесса сведений довольно мало. Драться придется (хоть и не часто), но злоупотреблять силовым способом решения проблем не рекомендуется — это сказывается на вашей репутации, которая,

Мир — театр

Вселенная "Утопии" составляет своеобразный сплеск с реального мира (или, если воспользоваться терминологией разработчиков, "фрагмент"), условное пространство, с которым можно работать свободно до тех пор, пока оно служит главной идее. Кинематограф и театр уже давно освоили этот прием. Компьютерные игры делают еще только первые шаги на этом поле.

Разработчики сконструировали мир, который действует по законам театральной сцены — со всеми ее условностями и метафорами. Это не красивая декорация, это, в некотором роде, "живое существо", с которым можно вести "диалог". Облик этого мира зависит от множества факторов (их около двух десятков), на него мо-

в свою очередь, влияет на ваши отношения с другими персонажами. Интересно то, что свирепствующая в городе болезнь запросто может подкосить многих из них в любой момент. Гибель нужного человека не станет препятствием для прохождения игры, но может лишить вас возможности добыть какую-нибудь редкую вещь или, наоборот, не позволит сбыть награбленное непосильным трудом по наиболее выгодной цене.

Что же касается технических моментов, то тут не все так гладко, как хотелось бы. Для Ice-Pick Lodge это первая игра, так что не стоит удивляться довольно условной графике и скромным спецэффектам — сказывается недостаток опыта и финансов. В плюсы движка можно записать феноменально низкие по нашим временам системные требования: игра без проблем пойдет даже на GeForce 2.

Обратить внимание на "Мор. Утопию" стоит хотя бы потому, что Ice-Pick Lodge — одна из немногих студий, сотрудники которой задумались над самой насущной проблемой современных игр. Ее озвучил Николай Дыбовский:



До начала работ над "Утопией" разработчики всерьез занимались театральным искусством.

гут влиять как случайные события, так и поступки игрока.

Возможно, выбор именно такого подхода к геймдизайну объясняется тем, что до того, как взяться за "Мор", ребята из Ice-Pick Lodge долго занимались ролевыми театральными постановками.

"Лично мне не нравится, когда игра дает иллюзию выбора — а на самом деле никакого выбора у меня нет. Есть единственный маршрут, предусмотренный разработчиками. Все альтернативные пути либо закольцованы, либо ведут в тупик. Вместе с тем мы не хотим ставить игрока перед тяжким испытанием абсолютной свободой. Полная свобода разрушает игру. Думаю, нам удалось нащупать ту тонкую грань между свободой человека и необходимым доверием режиссуре разработчика. Наш адресат — не потребитель, а соавтор. Когда же я увидел, что разнородные элементы нашего мира, о которых я даже и не думал в начале разработки, вдруг загадочным образом "сходятся", как математическое уравнение или пазл, — я лишний раз убедился в первоначальной нашей правоте".

P.S. В недрах Ice-Pick Lodge уже кипит работа над новым долгострем, тематика и особенности которого станут известны лишь после официального анонса. А на близстоящей стапели в это время создается другая игра — сюрреалистический хоррор под названием "Разбитое стекло". "Жанр" игры пока под вопросом. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Не будем гадать на кофейной гуще, а сразу признаемся: мы не знаем, чем в итоге окажется "Мор. Утопия". Одним из самых нестандартных проектов индустрии, первым камнем в фундаменте нового жанра — или обычной игрой

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

В нынешнем "Центре внимания" вот-вот состоится натуральный парад-алле! Буквально через минуту на нашу арену под грохот барабанов и оглушительный рев многомиллионных фанатских толп выйдут два титана-сверхтяжеловеса. Однако они появятся не для того, чтобы как следует надавать друг другу по физиономии. Отнюдь. Эти титаны — игры из совершенно разных миров. Первый — нуар-экшен о нелегкой судьбе киллера, а второй — разудалый трэш-боевик про кровь и черный латекс.

Чтобы как следует подготовить тяжеловесов к выступлению, редакционный вундеркинд Олег Ставицкий отработал командный голос, поб-

рился наголо, выколол на затылке татуировку в виде штрих-кода и даже женился на вампирше (разумеется, по расчету). Сегодня он — в полной боевой готовности и уже готов представить вам... (здесь драматическая пауза)... **Hitman: Contracts** и **BloodRayne 2**!

Безусловно, это игры из числа самых ожидаемых проектов этого года, без пяти минут хиты и практически однозначные народные любимцы. Встречайте бурными аплодисментами, овациями и иступленными криками "оле-оле"! Сегодня под куполом нашего летающего цирка — лучшие из лучших.

Матвей Кумби, редактор

Hitman: Contracts

Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ **Издатель:** Eidos Interactive ■ **Разработчик:** Io Interactive ■ **Похожесть:** Hitman, Hitman 2: Silent Assassin ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Дата выхода:** Лето 2004 года ■ **Системные требования:** Не объявлены ■ **Сайт игры:** www.hitmancontracts.com

Отвлекаясь ненадолго, чтобы рассказать нам историю о водопроводчике, спасшем Америку от советского нашествия (речь, разумеется, идет об игре **Freedom Fighters**), демиурги из **Io Interactive** вернулись к своему главному персонажу. Генетически выведенный киллер снова продемонстрирует свой татуированный затылок в третьей части, пожалуй, одного из самых умных и оригинальных проектов последних лет. Все игровое сообщество, затаив дыхание, ждет **Hitman: Contracts**.

Торжество стиля

У **Io Interactive** всегда были отменный вкус и хорошо развитое чувство прекрасного. **Contracts** — квинтэссенция стиля и атмосферы. Зайдите на официальный

сайт, посмотрите рекламные ролики, и вы поймете, о чем я говорю. Музыка, декорации, графика, голос — номер 47 прощается с солнечными виллами первых двух частей и с головой уходит в нуар и депрессию. Макс Пейн отныне не одинок в своей любви к дождю и болеутоляющим — показанная западной прессе ранняя альфа-версия **Contracts** демонстрирует раненного, истекающего кровью главгероя, который трясущимися руками зажимает в рот горсть аспирина.

Io Interactive обещают, что новый **Hitman** станет самой мрачной игрой во всей трилогии. Да вы только посмотрите на скриншоты: уровень на мясочкомбинате, скажем, повествует о похищении и убийстве маленькой девочки, которую страдающий ожире-

нием руководитель предприятия, предположительно, держит у себя в подвале. Родители ребенка нанимают нашего героя, чтобы он разобрался в ситуации и — в случае подтверждения наводки — убил толстяка. Киллер, вершащий правосудие над педофилом на мясочкомбинате, — такого себе не позволил даже скандальный **Manhunt**.

Вся атмосфера **Contracts** буквально пропитана депрессией и мизантропией — **Io Interactive** хотят заставить игрока понять, как чувствует себя генетически выведенная машина для убийства. Однако мораль ситуации заключается в том, что, несмотря на искусственное происхождение, какая-то его часть понимает, что он совершает в корне неправильные вещи, и всячески пытается донести эту информацию до собственных пробирочных мозгов...

Да-да, новый **Hitman** — это путешествие в мозг Сорок Седьмого, в его подсознание и историю. Похоже, благодаря **Max Payne** закадровый голос и повествование в прошедшем времени прочно вошли в моду. Так, большинство миссий в **Contracts** — это флэшбеки,

воспоминания героя о своих прошлых заданиях. Его мучают боли и галлюцинации предыдущих жертв. Разумеется, эта мрачная атмосфера является идеальным инструментом в руках грамотных разработчиков — **Io Interactive** сами создали идеальную ситуацию для построения разнообразной и интересной игры: любой флэшбек может вылиться в отдельную миссию.

Однако геймплей не ограничится путешествиями по местам боевой славы. В конечном итоге воспоминания Сорок Седьмого приведут нас к настоящему — в гостиничный номер, где он, истекая кровью, глотает болеутоляющее. То, что произойдет дальше, держится в строжайшей тайне. Разработчики лишь многозначительно вращают глазами и обещают нам немало сюрпризов.

Работа над ошибками

Несмотря на то, что в **Hitman 2** во многом были исправлены ошибки первой части и подчищен геймплей, **Io Interactive** работают над огромными уровнями, каждый из которых предполагает множество решений для одной и



Уровень на скотобойне обещает стать одним из самых мрачных в истории игрового искусства.



Post-filter-эффекты позволили добиться практически идеального сглаживания картинки.

MITSUMI

Power in Peripherals®

КЛИКай! по правилам



Теперь криво нахлобученный на татуированный череп поварской колпак не гарантирует Сорок Седьмому беспрепятственное прохождение по уровню.



Рейтинг "Mature" предполагает посещение таких зланных мест, как стрип-бар с s&m-уклоном.



Авторы утверждают, что для каждого континента был приглашен специальный архитектор, который следил за аутентичностью декораций и строений.

той же задачи, что, несмотря на открывающиеся перспективы, чревато появлением новых ошибок и нестыковок. Ведь именно отсутствие должной полировки геймплея помешало первой части стать полноценным хитом — игрок попросту терялся в предложенной ему свободе и спотыкался о всевозможные "нюансы" прохождения. Впрочем, разработчики утверждают, что они сосредоточены именно на том, чтобы избавить нас от чувства протации, которое мы регулярно испытывали в первых двух частях сериала. Каждый миллиметр новых уровней, по их словам, будет буквально начинен действием. Свои заявления Io Interactive охотно подкрепляют примерами.

Так, одна из миссий имеет место быть на сибирской военной базе (очевидцы, кстати говоря, утверждают, что лучшей реализации эффектов снега и тумана им еще не доводилось видеть). Как бы там ни было, Сорок Седьмому поручено убрать двух высокопоставленных генералов и взорвать подводную лодку... Итак, вы можете: отравить свою

жертву или банально застрелить ее, оттащив труп в укромный уголок, ну а самые внимательные и пытливые игроки обнаружат на подводной лодке взрывчатку, что позволит им, в прямом смысле, убить нескольких зайцев одним выстрелом.

На упомянутой где-то выше по тексту скотбойне разработчики собираются продемонстрировать некоторые action-нововведения. Так, к любимым огнестрельным забавам в игре теперь добавится сильно проработанный ближний бой. Вы можете зарезать жертву ножом, насадить ее на крюк или затолкать в конвейер для нарезки туш. Так как реалистичную физику из возможностей фирменного движка никто не вычеркивал, можете себе представить, что будет твориться в этот момент на экране!.. На этом жестокость в Contracts не заканчивается. В арсенале ближнего боя значатся топоры, китайские мечи (часть событий будет происходить в Народной Республике) и даже подушка, которой Сорок Седьмой сможет закрыть тело жертвы, чтобы заглушить выстрел.

Искусственный интеллект также подвергся серьезной доработке. Теперь AI обращает внимание не только на явные ошибки игрока, но и на его подозрительное поведение. Если вы, скажем, начнете носиться кругами в фойе отеля или вертеться волчком вокруг охранника — это не останется незамеченным. Более того, отныне смена наряда не гарантирует полную безнаказанность — враги наконец научились обращать внимание на незнакомое лицо и с удивлением замечают странную татуировку на бритом черепе героя. Так что теперь вашим главным камуфляжем станет одежда, закрывающая физиономию целиком. Разумеется, AI все так же реагирует на выстрелы, шумы и крики.

Графическая составляющая не могла остаться без изменений. В первую очередь Io Interactive сконцентрировались на так называемых post-filter-эффектах. То есть фильтрах, которые накладываются на изображение после рендеринга. Поэкспериментировав с размытием, они добились практически идеального сглаживания картинки — очевидцы утверждают, что внешне Contracts выглядит как начищенный пятак. Плюс — этот же эффект в грамотных руках способен добавить изображению фотореалистичности: размытые предметы на заднем плане и четкие текстуры на объектах, находящихся в непосредственной близости, — все это играет Contracts на руку.



Hitman: Contracts не претендует на революцию в жанре — свой серьезный вклад в развитие стелс-экшенов Io Interactive уже внесли. В третьей части они, наконец, готовы довести концепцию до идеала. Для этого у Contracts есть все составляющие — крепкий сценарий, потрясающие стиль и атмосфера, именитые разработчики и, разумеется, саундтрек от орденоносного Джеспера Кида, бессменного автора музыки ко всем играм Io Interactive. В общем, мы ждем третьего пришествия Сорок Седьмого с особым вниманием. Благо — осталось ждать всего несколько месяцев.



«Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38

«Санрайз» 956-12-25

«Корвет» 369-06-94

«Систек» 781-23-84

«КИТ» 389-44-27

«Компьютадор» 503-64-54

«АвиаКомп» 946-04-26

«Велес Дата» 455-55-81

BloodRayne 2

Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Издатель: Majesco ■ Разработчик: Terminal Reality ■ Похожесть: BloodRayne ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Октябрь 2004 года ■ Системные требования: Не объявлены ■ Сайт игры: www.bloodrayne2.com

Редакционная любимица и причина бессонных ночей всей мужской половины играющего населения земшара, обладательница выдающихся форм и почетной игроманской статуэтки "Трэш года", Рейн, возвращается!.. Как выяснилось, роскошный трэш-action **BloodRayne** не только поразил своими культурными изысканиями весь редакторский состав "Игромании", но еще и очень неплохо продался. **Terminal Reality** без зазрения совести называют цифру в пятьсот с лишним тысяч копий. В результате — выход сиквела запланирован на октябрь сего года, а одноименный фильм (за авторством нежно любимого Уве Болла, режиссера **House of the Dead**, а также грядущих **Alone in the Dark** и **Far Cry**) должен появиться на экранах уже в 2005 году. В общем, разработка **BloodRayne 2** с точки зрения бизнеса — явление вполне себе закономерное.

Я женился на вампирше

А вот то, с каким молодецким задором к созданию сиквела подошли товарищи из **Terminal Reality**, заслуживает персонального поклона в пояс. Приятно удивили! Вместо ожидаемой комбинации "тех же щей" — нас ждет какое-то неприличное количество всяческих дополнений и улучшений. Если из всего задуманного

будет реализована хотя бы половина, мы смело можем гарантировать **BloodRayne 2** положенные девять рейтинговых баллов. Не меньше.

PR-отдел издателей гулко стучит пяткой в свою коллективную грудь и утверждает, что все изменения, которым подверглась оригинальная игра, взяты не из голов разработчиков, а вынесены из глубокомысленного анализа критики и писем фанатов. В результате **BloodRayne 2**, скорее всего, несколько сместит акценты действия. Если первая часть игры выезжала, по сути, на харизматичной главгероине и умопомрачительном трэш-сюжете, то сиквел делает серьезную ставку на геймплей.

Солидным изменениям подверглась боевая система (если вы помните, именно за скучный и полностью автоматизированный файтинг мы словесно выпороли **Terminal Reality** в нашей рецензии на оригинальную игру). Рукопашные схватки в **BloodRayne 2** предполагают использование более тридцати (!) разнообразных комбо, три типа ударов (низкий, средний и высокий) и двенадцать способов эффектно прикончить супостата (нечто вроде **fatality** в **Mortal Kombat**). Это была хорошая новость. А теперь — очень хорошая: разумеется, игра не могла обойтись без реалистичной физи-

ки и ragdoll-моделей! Помните, как весело нашинковывались враги в **BloodRayne**? А теперь подкрепите все это разнообразными комбо и корректной физической моделью. Не нужно обладать богатым воображением, чтобы представить себе, что будет твориться на наших экранах этой осенью.

Несмотря на то, что любой уважающий себя вампир никогда не променяет табельные клыки и лезвия на всевозможные пистолеты и пулеметы, огнестрельная составляющая также подверглась серьезным изменениям. Шесть типов вооружения по-прежнему к вашим услугам, однако теперь авторы добавили систему накопления опыта и всевозможных апгрейдов! Грамотно использовали автомат в борьбе против врагов на протяжении десяти минут? Получите и распишитесь: +1 уровень к соответствующему классу оружия. Плюс — сомнительная новация — отныне в игре нет патронов. Вместо пуль Рейн будет использовать... кровь! Закоренелые любители трэша, безусловно, снимают шляпу и всячески потирают руки, но редакция "Игромании" смеет поинтересоваться: как эта оригинальная задумка будет разъярена людям, чей культурный багаж не включает в себя пятикратный просмотр фильмов "Кровососущие уроды" (1976) и "Каннибал! Мюзикл" (1996)?

Медсестры-маньячки в экстазе

Серьезным изменениям подвергнется и местная архитектура. Оригинальная игра неоднократно критиковалась за скуч-

Cover girl



Похоже, у Рейн есть все шансы на то, чтобы подменить изрядно поистрепанную Лару Крофт и таки завоевать титул "самого вожаемого игрового персонажа". Американский игровой журнал **Play** начал выпуск ежегодного альманаха **Girls of Gaming**, в котором на толстой мелованной бумаге рассказывается про женских персонажей в компьютерных играх. Как вы можете самостоятельно убедиться, обложку первого выпуска украшает наша кровососущая любимица. Напомним, что до этого в любви к Рейн признавались такие "взрослые" издания, как **Playboy** и **FHM**.

ные, однообразные декорации. Авторы наматили все критические отзывы на ус и отныне обещают не только многоэтажные и заставленные всяческой утварью помещения, но и многочисленные уличные побоища. И снова реалистичная физика приходится как нельзя кстати — помните, как ловко орудовала Рейн гарпуном? Во второй части не без помощи старика Ньютона мы получим настоящий праздник — проткните врага крюком и выкиньте из окна, свалите на него телефонную будку или пересчитайте ему ребра, впечатав в ближайшую стенку!



Ferrill — враг с выдающимися... способностями.



Если вы первым делом посмотрели на монстров — срочно покиньте помещение.



Одновременное шинкование двух недругов одним ударом. Таким fatality позавидовал бы и Mortal Kombat.

Никто и не думал отменять в BloodRayne 2 рейтинг "Mature" (только для взрослых).

Что еще так раздражало нас в оригинальной игре и помешало ей получить более высокие оценки? Безусловно, отвратительная акробатика: минимум возможностей, отсутствие у Рейн элементарного умения цепляться руками за выступы и обилие "томбрейдерообразных" моментов — все это убивало драгоценные нервные клетки и отнюдь не добавляло игре веселья. Но — все это позади. Во второй части Рейн обучена множеству новых трюков — отныне она умеет лихо кататься на заточенных каблучках по перилам, бегать по стенкам, как небезызвестный Принц, и цепляться ногами за удачно подвернувшиеся фонари. И если акробатика BloodRayne 2 действительно будет соответствовать **Prince of Persia: Sands of Time**, автор этих строк самолично обещает игре "Выбор редакции".

Кроме того, при помощи технологии motion capture были пересняты все движения Рейн и ее млекопитающих врагов; очевидцы утверждают, что происходящее на экране стало выглядеть куда как реалистичнее. Также серьезной доработке подвергся игровой движок — одна лишь модель Рейн сейчас состоит из пяти тысяч полигонов. Плюс — стандартные трели PR-отдела, что все стало лучше, больше, красивее и реалистичнее. В свете вышеуказанных нововведений Terminal Reality почему-то веришь.

Наконец, во второй части будет изменена даже структура прохождения уровней. В игре

появились... головоломки! Однако не спешите проклинать разработчиков — загадки носят гордое название "killing puzzles" и предлагают вам оригинально использовать местный интерьер для умерщвления рекордного количества врагов. Так, в одном эпизоде вам предстоит заткнуть в огромный работающий вентилятор как можно больше врагов, что вызовет поломку агрегата, и вы сможете двигаться дальше (о том, во что в этот момент превратится окружающая действительность, предлагается пофантазировать на досуге).

Terminal Reality не забыли и про спецвозможности Рейн — неограниченное slo-mo, похоже, никто и не собирается отменять, однако к уже знакомым нам по первой части фокусам добавится некий ghost feed, при помощи которого главгероиня сможет материализовать собственного призрака (!), который будет нападать на врага и высасывать его кровь, дистанционно восстанавливая подорванное здоровье вампирши.

Кстати, о вампирах. Если помните, то на самом деле Рейн — *дампириша*, то есть дитя от неуставных отношений вампира и человека, что дает ей некоторые преимущества: она не боится света и бессмертна, однако не избавлена от необходимости питаться свежей кровью. Сюжет ловко эксплуатирует все подобные заморочки и переносит действие второй части в наши дни — события BloodRayne 2 происходят на улицах современного города. Отец Рейн, Каган, потворствовал фашистам еще со времен оригинальной игры,



Один из новых акробатических приемов Рейн позволит ей кататься на перилах.

однако был случайно убит ближе к концу войны. Упустив завидную возможность расправиться с папашей самолично, Рейн провела последние шестьдесят лет, методично истребляя всех его отпрысков. Последние, в свою очередь, образовали так называемый "Культе Кагана", целью которого является воцарение на Земле царства вампиров. Сей нехитрый замысел планируется воплотить в жизнь посредством некой загадочной субстанции The Shroud — она позволит кровососам не бояться солнечного света и преспокойно разгуливать по улицам, скажем, в час пик...

Рокабилли-вампир

Столь монументального подхода к сиквелостроению мы уже, признаемся, не видели давно. Учитывая не на шутку разывравшуюся популярность игры, Terminal Reality могли смело наштамповать новых уровней да врагов и спокойно дожидаться вагона с пиастрами. Вместо этого мы видим кропотливую работу над созданием крепкого, интересного и разнообразного геймплея.

Разумеется, несмотря на серьезные улучшения, секс и насилие по-прежнему являются основной наживкой для потенциальных геймеров. Полуголая женщина-вампир в латексе, разрывающая пополам фашистов толпами — это, безусловно, радовало всех любителей трэша. Однако остальные были совсем не прочь полюбоваться на прыгающую во время спринтерского забега грудь Рейн и ее же филейные части, которые на скриншотах к сиквелу фигурируют чуть ли не чаще, чем враги

(плюс — одна из главных соперниц вампирши вообще щеголяет в игре в чем мать родила, скрывая самое интересное за витиеватыми татуировками и потрясая метровыми когтями).

Ну и самое главное: весь этот mature-праздник, приправленный доведенным до ума геймплеем, ожидается на прилавках в октябре сего года. Ждем, натурально затаив дыхание. ■

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 2500 лицензионных CD!
Подробные описания!

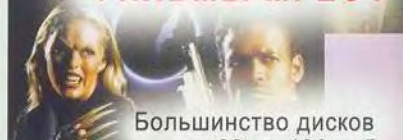


МУЛЬТИМЕДИА



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ФИЛЬМЫ MPEG4



Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Audio CD

www.1soft.ru

ВЕРДИКТ

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
Рубрику подготовили: Богдан Агрис, Матвей Кумби

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как минимум книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожи-

даний". И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоеет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг "Игромании" не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие!) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким значком отмечаются игры, картинки из которых попадают на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

Everest

Жанр: Симулятор альпиниста ■ **Издатель/Разработчик:** Activision/ZONO ■ **Похожесть:** Нет ■ **Системные требования:** CPU 800 MHz (1 GHz), 128 (256) Mb, 32 (64) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Игра сделана по рецепту "два в одном" — тайкун и спортивный симулятор в одном флаконе. На этот раз "симуляции" подвергается у нас альпинизм — вид спорта достаточно экзотический. Покорять вершины в игре — удел не одинокого индивида, а целой команды, максимум из 6 человек, так что геймплей (а заодно и управление) наводят на мысли о классической RPG. Но, конечно, без всяких монстров, заклинаний и прочих непременных аксессуаров жанра. Борьбаться нам предстоит лишь с природными стихиями, как то: буранами, лавинами, особо крутыми скалами и особо скользкими ледниками.

Успех или провал каждого конкретного восхождения в основном зависит от того, насколько правильно вы сумели подобрать для этой цели команду. У каждого "записного" скалолаза — уйма параметров:

от банальных роста, веса и телосложения до сугубо профессиональных способностей. Каких? Ну, кто-то является непревзойденным мастером по покорению повышенной крутизны склонов, кто-то чувствует себя комфортно на ледниках, а есть и такие, для которых "родной стихией" будет глубокий снежный покров.

Само восхождение проходит в несколько этапов — от лагеря к лагерю. Одолеть гору "одним махом" в игре, как и в жизни, задача непосильная. На стоянках команда отсыпается, отъедается и пополняет запас кислорода. И снова в путь...

Игра весьма симпатична по замыслу, и если бы не вопиющая примитивность исполнения... В самом деле — ну что это за командная RPG, где нам даже не дают выбрать себе снаряжения?..

Рейтинг: ■■■■■■■■ 4,0



Final Mission

Жанр: Аркада ■ **Издатель/Разработчик:** GamesArk Entertainment ■ **Похожесть:** Fade to Black ■ **Системные требования:** CPU 400 (500) MHz, 64 (128) Mb, 16 (32) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Удивительно невразумительно и блеклая платформенная аркада, и в эпоху третьего Prince of Persia делать подобные вещи — крайний моветон. И дело даже не в том, что жанр отжил свое — в конце концов, тот же "Вилли могильщик" заставил потратить на себя несколько вечеров, обеспечив хорошее настроение. Дело тут в, простите, мерзопакостном исполнении.

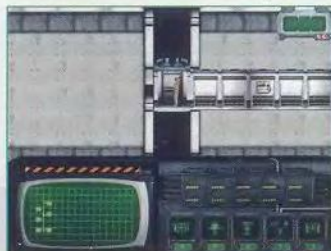
Судите сами. Некий "спортсмен" (видимо, легкая атлетика — единственная страсть в его жизни), не останавливаясь ни на секунду, носится по уровням. Ваша задача — не дать этому психу с батареей в филенной части свалиться в какую-нибудь пропасть, напороться на какую-нибудь гадость и так далее. Как и в любой игре этого жанра. Но настолько плохого исполнения ожидать было сложно даже вашему по-

корному слуге, повывавшему на своем веку немало разного игрового трэша.

Игра смотрится настолько плоско, что кажется даже не двумерной, а какой-то, простите, полуторной. Звуки, видимо, записывались во время коллективной оргии в общепитии заборостроительного института, уровни напоминают загаженные переходы того же заведения. Фигурки персонажей поражают своей невнятистью. Увидев это чудо, я задумался — для чего же человеческий гений произвел на свет видеокарты?

В общем, если вам срочно надо отвлечься от компьютера на неделю для подготовки к экзаменам — вам определенно пригодится эта игра. От компьютерных игр она отвращает надолго.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 2,0



School Tycoon

Жанр: Экономическая стратегия ■ **Издатель/Разработчик:** Cat Daddy Games/Global Star Software ■ **Похожесть:** Mall Tycoon ■ **Системные требования:** CPU 600 MHz (1 GHz), 64 (128) Mb, 64 (128) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

Лиц, желающих испытать на собственном горьком опыте, какво оно, сеять разумное-доброе-вечное, ждет с распростертыми объятьями этот тайкун. Директор частного пансиона — роль почтенная, но до чего же хлопотная! Возведение и обустройство нашего образовательного центра мы начинаем практически с нуля — в чистом поле сиротливо ютятся одинокий директорский домик, не обнесенный даже забором. Процессу собственному обучения по всем канонам жанра предшествует долгая строительная эпопея — здесь будет лаборатория, чуть поодаль — столовая, а под сенью вековых дубов хорошо расположится кабинет историка...

После — найм преподавательского состава, назначение зарплат... и вот, наконец, первый звонок. Не ждите переполненных аудиторий —

добиться популярности поначалу будет весьма нелегко. Хотя бы потому, что не знаниями едиными жив ученик, но и всяческими удобствами! Развлекательные центры, спортзалы, прочая досуговая дребедень на время отодвинут на задний план даже заботы о качестве образования.

Всего в School Tycoon — три игровых режима, которые отличаются только типом местности, в которой вы собираетесь подвизаться. На выбор вам предоставляются деревня, поселок и небольшой городок. Во всех трех случаях — под строительство выдается разный бюджет, да и разнятся требования к качеству образования.

В целом же получается банальный, но весьма неплохой тайкун, который достоин того, чтобы посвятить ему пару вечеров.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 5,0



Ski Resort Tycoon

Жанр: Экономический симулятор ■ **Издатель/Разработчик:** Activision/Artex Software ■ **Похожесть:** Skateboard Park Tycoon ■ **Системные требования:** CPU 800 MHz (1 GHz), 128 (256) Mb, 32 (64) Mb Video ■ **Мультиплеер:** Нет ■ **Количество дисков:** Один CD

А вот и еще один тайкун в сегодняшней подборке. Желаете обустроить рай для сноубордиста? Казалось бы: экая важность! Ну построили подъемники, ну пару-тройку трамплинов — и готово дело!.. Если вы так думаете, то Ski Resort Tycoon быстро вас разубедит.

Начинаем загибать пальцы. Электростанция нужна? Нужна. Какой-никакой бар нужен? Еще бы! А гостиница для постояльцев? А травмпункт? То-то. И это — лишь самый необходимый минимум.

Если честно — тайкун вышел хороший. Десятки разнообразных зданий, хорошо сбалансированная экономическая модель, чуточка юмора и много простора и снега — все это вызывает если и не восторг, то по крайней мере банальное удовольствие. Кроме того, игра еще и неплохо выглядит:

скажем, ночью ваш миникуорт загорается огнями. Совершенно феерическая картина, особенно если вспомнить, что вокруг — безлюдье и глушь. Игру стоит приобрести хотя бы для того, чтобы на это полюбоваться.

В любой момент вы можете оценить качество своего спорткомплекса, "установив" в любой точке фигурку спортсмена — и самолично преодолев весь спуск. Игра при этом из изометрической превратится в трехмерную аркаду с типичным "стрелочным" управлением. Правда, слишком часто "перевоплощаться" не рекомендую: графика, которая неплохо смотрится с высоты птичьего полета, вблизи поразит вас своей корявостью. В целом же — очень уютная игра, за которой приятно скоротать вечеров.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 5,0



Кто подставил космокролика?

Оригинальное название: Rocket Rabbit ■ Жанр: Аркада ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Кто сказал, что кролики — безобидные милые существа? Пора ломать стереотипы! Нет, друзья: кролики — это не только пушистый мех и несколько килограммов вкусного мяса. Это еще лазерная пушка в лапах и радиоактивная морковь на завтрак! **Rocket Rabbit** — самая обыкновенная (правда, трехмерная) аркада, где плюшевые на вид кролики носятся в плюшевых же «летающих блюдечках» среди пейзажей из папье-маше. Вся эта кукольная идиллия разнообразится уничтожением бесчисленного количества грызунов-оккупантов, которые, размножаясь, уничтожают самое ценное для цивилизации «пушистиков» — ту самую радиоактивную морковь. Супостаты вооружены ничуть не хуже — те же лазеры и ракеты, так что

бои в кукольном мире кипят нешуточные. Очень странно осознавать, что шутка о «смерть несущих кроликах» получила зримое воплощение. Все это, конечно, бред, но по-своему милый. Есть же игра о панцер-свиньях — знаменитый «С.В.И.Н.», — так отчего ж не быть саге о героических кроликах?

ПЕРЕВОД. Локализовывать в игре, помимо десятка односложных надписей, решительно нечего, но то, что есть, сделано на совесть. Подбор шрифтов не разрушает общего стиля игры. Комментарии, изредка звучащие за кадром, делает вполне милый полудетский голосочек, как нельзя лучше подходящий игрушечному кролику-мутанту.

Рейтинг: Для детей

Рейтинг: (3)



Postal 2: Раздели боль

Оригинальное название: Postal 2: Share the Pain ■ Жанр: 3D-action ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Самая скандальная и неполиткорректная игра прошедшего года — повесть о нелегких буднях городского маньяка. Неплохо, в принципе, парня, просто его «крыша» уехала далеко и надолго от созерцания красот провинциальной американской действительности. И о самой игре, и об ее первой «акелловской» редакции мы уже писали. Новое издание — «Раздели боль» — отличается от прежнего добавленным, наконец, мультиплеером. Чинить кровавый беспредел на улицах осточертевшего города под названием «Парадайз» теперь можно не только в одиночку, но и в теплой дружеской компании. Да и ловить кошек гурьбой, как показывает практика, гораздо веселее... Благодаря нескольким весьма забавным режимам игры мульт-

типлеерная версия Postal 2 вполне имеет право на жизнь. Как показывает практика — в первые же дни после выхода Share the Pain на официальных серверах игры не было отбоя от желающих поучаствовать

ПЕРЕВОД. Локализация — точная калька с первого издания: каких-то особых перемен замечено не было. Все столь же качественно и брутально, шикарный русскоязычный сленг и великолепные интонации главгероя. Однако, как и прежде, разработчики не смогли преодолеть законодательство РФ, которое строго-настроено запрещает всяческую нецензурщину. Поэтому — получите и распишитесь: «блин» вместо «shit» и «черт» вместо законного «fuck».

Рейтинг: (5) 8,0

Рейтинг: (3)



Черное зеркало

Оригинальное название: The Black Mirror ■ Жанр: Квест ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Мрачная готическая история, типичный (и очень хорошо сделанный) мистический триллер с обязательным посещением склепов, кладбищ, моргов и поместий родовой аристократии. Непременные заговорщики-тамплиеры тоже на месте, а как же... Нам, вместе с главным героем игры, Сэмюэлем Гордоном, предстоит раскрыть одно очень странное убийство, попутно сняв родовое проклятье и разгадав не один десяток зубодробительных головоломок. Игру отличают невероятно стильная графика, очень простое управление... и запутанный сюжет.

ПЕРЕВОД. Локализация достойна самых восторженных похвал. Начнем с надписей. Их в игре очень много — сделанных разными почерками и на разных материалах. В том числе и на сильно текстурированных. Так вот, умельцы из «Акеллы»

заменяли их все на русскоязычные аналоги, да так, что и не скажешь, что где-то рядом побывала рука «локализатора». Правда, после игры долго не можешь отделаться от ощущения, что на всех могильных плитах Европы надписи делались преимущественно на кириллице... но это локализации только в плюс! Я уж не говорю об оформлении главного меню, диалоговых шрифтах и прочей необходимой «мелочевке». Все сделано с блеском. Далее — голоса. «Говорунов» в игре не много, а очень много — от священника до уличного мальчишки. Все эти лица произносят свои тирады весьма выразительно, с интонациями и фигурами речи, присущими их социальному статусу, возрасту и характеру. Придраться не к чему. Однозначно высшая оценка.

Рейтинг: (5) 6,5

Рейтинг: (3)



XIII

Оригинальное название: XIII ■ Жанр: Action ■ Издатель в России/Локализация: Акелла

Локализация

ОБ ИГРЕ. Экшен с джеймс-бондовскими мотивами, основанный на одноименной серии культовых бельгийских комиксов. На страницах этого журнала было сказано так много хороших слов про XIII, что, кажется, уже нет никакого смысла повторяться. Интригующий «шпионский» сюжет, полный набор клише голливудского блокбастера, неповторимое «комиксное» графическое исполнение и, безусловно, захватывающий геймплей. У XIII — есть все признаки и повадки экшена категории «А». Неудивительно, что именно эта игра получила почетную премию «Самый стильный проект года» из рук вашей дорогой редакции.

ПЕРЕВОД. Как ни старались толмачи из «Акеллы», но с переводом XIII вышло не все так гладко, как хотелось бы. Вначале было принято правильное решение — оставить в

игре оригинальную английскую речь персонажей, а весь русский текст пустить в виде субтитров (благо «комиксный» стиль игры этому только способствует). Однако локализаторы совсем забыли про многочисленные игровые видеоролики — в которых имеет место быть множество разговоров, ну а субтитров — нет и в помине. Как итог: человек, который ни бельмеса не смыслит в английском, вряд ли сумеет до конца понять все перипетии местного, крайне закрученного сюжета. Если бы не эта досадная оплошность, перевод мог бы рассчитывать на куда больший балл... Что же касается самого текста, то общий литературный перевод сделан гладко и четко, а игровые шрифты подобраны в точном соответствии с оригинальными.

Рейтинг: (5) 9,0

Рейтинг: (3)



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию обновленный сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недав-

но поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести,

мы перемещаем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах, что уже можно ку-

пить, мы публикуем на наших компакт-дисках и DVD в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Alice in Wonderland (Алиса в Стране Чудес)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Beauty or the Beast (Красавица или чудовище)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Brother Bear

(Братец Медвежонок)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Carcassonne (Рыцари и Купцы)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Celtic Kings: The Punic Wars (Король Друидов 2. Пунические Войны)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Dead to Rights

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": Операция "Цунами")

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Mycropolis (Железяки)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Neighbours From Hell 2 (Как Достать Соседа 2)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Northland

(Мир Викингов)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Savage: The Battle For Newerth

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Steel Saviour (На Дне)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Victoria (Виктория)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Warhammer 40,000: Fire Warrior

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Wind & Cloud 2

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Новые анонсы

Breed

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

Crusader Kings

Дата: апрель 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Egypt 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/Nival Interactive ● Вид упаковки: jewel

kill.switch

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Lion King:

Timon & Pumba (Король Лев: Тимон и Пумба)

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация:

Новый Диск/troll.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

PacMan World 2

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

Red Line (Red Line. Клуб Самоубийц)

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Singles

Дата: май 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Space Hack (Меркурий-8)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Spartan (Легион III)

Дата: июнь 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C/snowball.ru ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Tony Hawk Pro Skater 4

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

WW2: Pacific Heroes (Пушка, Шлем и Два Крыла)

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/локализация: Руссобит-М ● Вид упаковки: jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Канитель по беспределу

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/RUD Present ● Вид упаковки: jewel

Революционный Квест

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/VZlab ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Страшилки:

Шестое чувство

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Сатурн-Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

В разработке

Axle Rage

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Besieger (Осада)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

CarThief

Дата: апрель 2004 ● Рос. издатель/разработчик: NMG/Superempire Interactive ● Вид упаковки: jewel

Homeplanet: Игра с огнем

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Lagsters (Тормозилки)

Дата: март 2004 ● Рос. издатель/разработ-

чик: Новый Диск/Bootal LLC ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Metalheart: Replicants Rampage

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Neuro

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Parkan 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Никита ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Акелла ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Xenus

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Блицкриг II

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Бригада Е5: Новый Альянс

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/разработ-

чик: 1C/Апейрон ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

В тылу врага

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Вивисектор.

Зверь внутри

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Вторая Мировая

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C: Maddox Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Дальнобойщики 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Деактивация

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Звездные волки

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/X-bow software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Казак 2:

Наполеоновские войны

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Магия крови

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Метро-2

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/ G5 Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Мор. Утопия

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Pick Lodge ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Москва на колесах

Дата: зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/HBM ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Операция Silent Storm: Часовые

Дата: зима-весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Нивал ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Периметр

Дата: весна 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/K-D Lab ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Пограничье

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Сатурн Плюс ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Стальные монстры

Дата: август 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Леста ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Фаза: Исход

Дата: весна-лето 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Pora и Копыта ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Чистильщик

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Орион ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Unreal Tournament 2004

Степан Чечулин

Жанр: 3D Action Издатель: Atari
Разработчик: Digital Extremes
Похожесть: Unreal Tournament, Unreal
Tournament 2003, Halo Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть Количество
дисков: Шесть CD (один DVD)

www.unrealtournament.com/ut2004

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

СУПЕР
ГРАФИКА



В прошлом номере “Игромании” мы подробно рассказывали об Unreal Tournament 2004, основываясь на впечатлениях от вышедшей демо-версии. Заочно наградив игру чуть ли не всеми самыми яркими титулами, мы стали ждать релиза. И вот, наконец, ознакомившись с полной версией UT 2004, спешим поделиться впечатлениями и поведать о том, что же представляет собой новый “Анрил”. Сразу скажем, что серьезные отличия между тем, что мы видели в демке и тем, что оказалось в финальном релизе, не обнаружено. Можно смело утверждать, что все наши прогнозы относительно UT 2004 сбылись практически на сто процентов.

Искусство убивать

Надо сказать, что как ни крути, а UT 2004 — это отнюдь не революция, а скорее, эволюция жанра, ибо большую часть того, что приготовили в Digital Extremes, мы уже видели в двух предыдущих играх. Разумеется, есть весьма значимые новшества, однако, в основном, разра-

ботчики просто довели до ума отдельные моменты Unreal Tournament 2003, а также вернули многие старые фишки из первого Unreal Tournament, столь популярные некогда среди геймеров и неразумно удаленные в UT 2003.

Прежде всего, речь идет, конечно же, о режимах игры. Наравне с классическими и всенародно любимыми Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, Double Domination, Last Man Standing и Bombing Run разработчики вернули Assault. Самый популярный в первом UT, Assault был без всяких оснований безжалостно выкинут из UT 2003. Суть этого режима проста, незатейлива, но жутко увлекательна. Как обычно, есть две команды — красная и синяя. Одна команда обороняется, другая — атакует. Цель атакующих — всеми правдами и неправдами выполнить ряд задач, поставленных командованием. Взорвать генератор, открыть ворота ангара, включить лифт и тому подобное. Выполнив или провалив задание, команды меняются местами. Защитники

становятся нападающими — и наоборот. Таким образом, на одни и те же события можно взглянуть с разных сторон. Режим увлекателен сам по себе, но разработчики еще и сделали из каждой миссии практически фильм, придумав для каждого уровня увлекательную историю. Нам предстоит похитить ядерные ракеты из-под носа бдительной охраны, усмирить взбунтовавшихся киборгов на заводе по их производству, умыкнуть секретный ионный танк и выполнить еще несколько веселых заданий в том же духе.

Надо отметить, что уровень режиссуры миссий в Assault очень высок. Сначала мы узнаем, что произошло и что предстоит сделать. Затем камера заботливо “облетит” ключевые места, которые надо захватить, а голос за кадром расскажет, почему вам нужно под ураганным обстрелом нажать именно ту кнопку, а не другую. Режим чрезвычайно увлекательный, а благодаря появлению боевой техники разработчики смогли сделать его еще интереснее.

Однако по-настоящему свежая находка — это новый тип иг-

ры: Onslaught. Эдакий Battlefield 1942, упакованный в яркую обертку UT 2004. Благодаря этому режиму мы наконец-то получили возможность вырваться на свежий воздух из сумрачных подземелий, таинственных военных баз и мрачных научных лабораторий. Именно в Onslaught разворачиваются увлекательные и напряженные сражения на свежем воздухе с активным использованием военной техники. Задача, в общем-то, простая. Налицо все те же две команды — синяя и красная. Цель каждой команды — взорвать к чертям собачьим командный центр противника. Но для этого прежде надобно по порядку захватить контрольные точки и построить на месте каждой из них обелиск. Проложив таким образом путь к вражескому командному центру, можно смело набрасываться на него всеми доступными силами и безжалостно уничтожать. Именно в Onslaught на всю катушку придется использовать доступные боевые машины. Ибо без их помощи выиграть попросту невозможно. Так что будьте готовы к



- 1 По статистике, снайпер в ближнем бою живет от двух до пяти секунд. Впрочем, этот чувак, похоже, о подобной статистике не слышал.
- 2 Во время полетов на истребителе можно насладиться весьма красивыми пейзажами поля боя.

UT 2004 и редакция "Игромании"

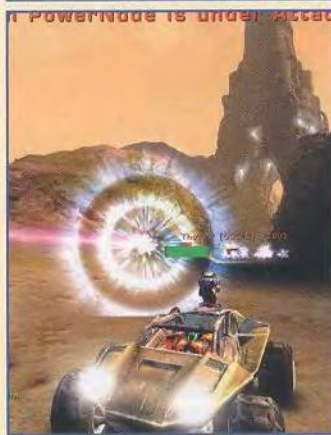


Безусловный критерий качества практически любой игры — это ее популярность в стенах редакции вашей дорогой "Игромании". Признаться, до выхода Unreal Tournament 2004 она редакция была оплотом консерватизма. После шести часов вечера все как один верстальщики снуло гоняли по сети Halo, программисты еженощно выясняли отношения с творческо-техническим составом посредством Unreal Tournament (да-да, самым первым), ну а редакторский состав играл... в редактор для The Sims и потом обменивался по почте новыми коллекциями эксклюзивных комодов и торшереров.

DVD-диск с Unreal Tournament 2004 сплотил наши ряды. Волшебное слово "запускай!", сказанное в шесть часов, теперь означает только одно: нужно заводить последний "Анрил" и начинать долгий Onslaught или Assault. Верстка штурмует поезд с секретными боеголовками, программисты как один рассекают на большеколесных багги, а редакторский состав, растеряв в эпоху The Sims все экшен-навыки, активно тренируется в Deathmatch и отстреливает друг другу головы. "Анрил" увлек всю редакцию без исключения, а это — идеальная рекомендация и самое лучшее подтверждение всех наград этой игре.



◀ Словив меткий выстрел из Flak Cannon, машина красочно взорвалась, а ее пассажир отправился в последний полет в своей жизни.



тому, чтобы взять под свой контроль какой-нибудь танк, джип, а то и вовсе взмыть в небеса на истребителе, и уже с воздуха атаковать вражеские укрепления. Кстати говоря, захватывать контрольные точки надо стремительно, так как возле них "респавнитесь" техника, и чем больше точек захвачено, тем более мощные боевые машины окажутся в вашем распоряжении. Для победы в этом режиме мало личной отваги и доблести, нужны максимально слаженные командные действия. Иначе не видать вам победы, как своих ушей.

Помимо Onslaught и Assault, разработчики сварганили еще два новеньких типа игры — **Mutant** и **Invasion**, которые перекочевали в новый UT из бонус-паков, коих для прошлых двух частей навыходила тьма. Суть первой забавы заключается в том, что все как очумелые гоняются за одним игроком — полупрозрачным мутантом, который обладает воистину нечеловеческой силой. Задача жертвы — выжить, в то время как цель других игроков — отправить тварь на тот свет. Тот, кто совершит сей полезный поступок, сам становится мутантом, после чего вся компания начина-

ет с громким гиканьем гоняться за новой жертвой, пытаясь ее прихлопнуть. Особый колорит заключается в том, что игрок, набравший меньше всего фрагов, имеет право крошить в капусту не только мутанта, но и остальных игроков. Invasion вообще прост, как две копейки, — всех дел только в течение некоторого времени отстреливаться от волны атакующих тварей, которые прут в невероятных количествах. Отстрелялись, передохнули, и снова в бой. Просто, весело, увлекательно.

Расходный материал

Арсенал состоит преимущественно из пушек, из которых мы уже стреляли в предыдущих частях UT. Геймеры, которые тоскуют по первой части игры, смахнут счастливую слезу, пристрелив вражину из снайперской винтовки и долбанув из редимера так, что стены вздрогнут. Прочие средства убийства перекочевали прямоком из UT 2003. К ним разработчики добавили еще несколько новых пушек — миноукладчик, ракетную установку AVRIL, которой весьма удобно поджигать вражескую технику и

сбивать истребители, а также лазерную наводку для бомбардировщиков, благодаря которым можно разом избавиться от скопления противников или разрушить опорный пункт.

Карт, на которых происходят сражения, аж 106. Правда, больше половины из них новая игра унаследовала от прошлых частей UT, а также позаимствовала из бесплатных бонус-паков от Epic и Digital Extremes. Однако дизайн и баланс многих карт из тех, что очень не нравились игрокам, улучшены. Ветераны боев первого UT могут огласить окрестности победными воплями, ибо такие классические карты, как Deck17, Morpheus3, Phobos2 и HyperBlast2 также перекочевали в UT 2004. Разумеется, все они доработаны и теперь выглядят молодо, свежо и увлекательно.

Весьма изменилась суть синглплеерного режима. Если раньше от нас требовалось лишь бегать по уровням и мочить все, что движется, то с приходом UT 2004 нам предстоит освоить и экономическую часть, ибо отныне для участия в соревнованиях надо платить деньги. Как их добыть? Конечно же, выигрывая сражения и забирая в свой карман увесистые сум-





3 Синие активно обороняются, поливая наступающих красных пулеметным огнем.



4 Джип, попавший под прицельный огонь лазерных пушек, практически не имеет шансов на выживание.

мы призовых. Деньги нужны не только для того, чтобы купить участие в следующем соревновании, но и для лечения раненых бойцов, покупки новых солдат и прочих полезных действий. За проигрыши сурово наказывают рублем, а лечение серьезно раненых напарников влетает в копеечку. Так что пройти игру не так просто — для этого потребуются недюжинное терпение.

Графически UT 2004 недалеко ушел от версии образца 2003 года. Да, дизайнеры поработали на славу и создали отменные уровни, а яркие спецэффекты и оригинальные антуражи, в которых происходят сражения, а также умелая работа с движком делают свое дело, позволяя игре выглядеть более чем достойно даже в сравнении с такими монстрами, как *Far Cry*. Опять же, многие графические минусы умело скрываются захватывающим геймплем. Как-то, знаете ли, некогда

разглядывать модель джипа, когда несешься на вражескую базу, поливая свинцом врагов и рискуя в любой момент получить ракетой в бок. Все внимание сосредоточено на том, чтобы метко стрелять и ловко крутить баранку.

Тут уж не до того, что листва деревьев состоит из скверно сделанных, размытых спрайтов, а трава по сравнению с той же *Vietcong* выглядит настолько хлипко, что хочется плакать. Кроме того, во время активных сетевых ристалищ в системе происходит постоянная "утечка памяти", поэтому после часа игры компьютер с 512 Мб оперативки на борту начинает захлебываться и ужасно тормозить. Впрочем, все эти технические недоработки (которые наверняка будут исправлены в ближайших патчах) с лихвой компенсируются разудалым, голливудским экшеном. Экран то и дело разрывается от вспышек лазеров, взрывов ракет и техни-

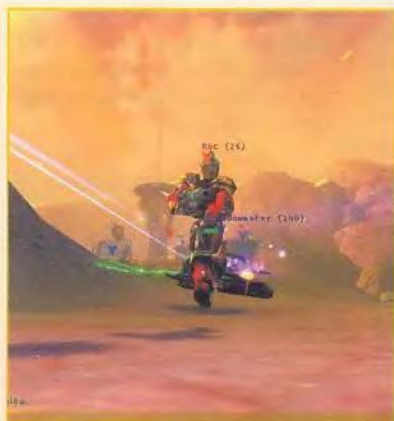
ки. Солдаты постоянно бегут в атаку, а густой дымный шлейф от выпущенной ракеты оставляет массу приятных впечатлений. Особенно в том случае, если ракета настигла цель, и вражеский истребитель, искра и дыма, падает на землю...

И без того великолепную атмосферу игры дополняет превосходная музыка, сочиненная Уиллом Невинсом (автором гениальных саундтреков к *Anachronox* и *Deus Ex*) и Кевином Ридли, который исправился после фиаско в UT 2003 и создал отменные композиции для UT 2004.

Из "мелочей" стоит отметить поддержку голосовой связи для общения с игроками-людьми, возможность отдавать голосовые приказы ботам и встроенную технологию "text-to-speech", в результате чего текстовый треп легко и просто превращается в речь. Плюс к этому — идеально созданный сетевой код, благодаря кото-

рому играть по сети чрезвычайно легко и, следовательно, приятно.

Подводя итог, можно смело сказать, что UT 2004 — это отменный 3D-экшен, который придется по вкусу не только любителям сетевых ристалищ, но и ортодоксальным поклонникам сингла. Множество карт, оружия, увлекательные режимы, а также долгожданная возможность рассекать необъятные игровые просторы на машинах делают эту игру однозначным приобретением для всех, кто ценит качество и увлекательность. Главное достоинство UT 2004 — геймплей. Сев поиграть "часок после работы", не замечаешь, как пролетело часов восемь, за окном занимается рассвет, а ты все штурмуешь и штурмуешь вражеские базы, превращая в пыль командные центры противника. Это ли не истинное счастье любого геймера? ■



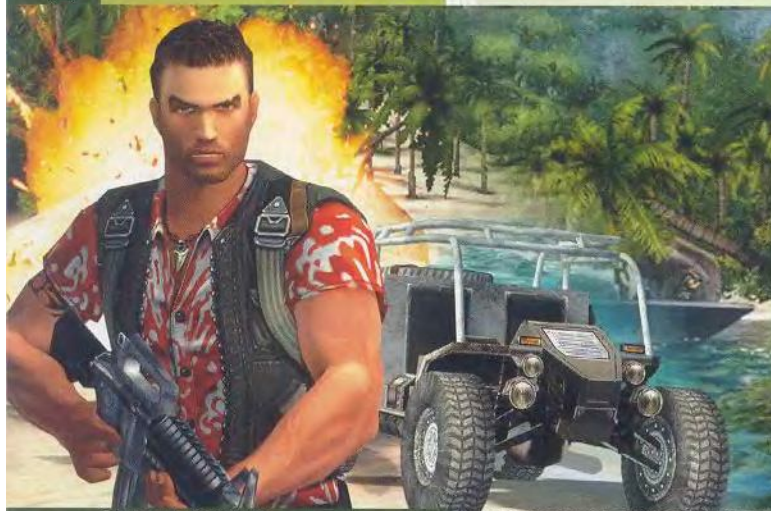
✓	РЕИГРАЕМОСТЬ
■	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✓	ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	
100%	

ДОЖДАЛИСЬ?
UT 2004 оправдал все самые смелые ожидания геймеров. Отменная графика, новые увлекательные режимы игры, куча оружия и возможность от души поездить и пострелять на разных транспортных средствах. Идеальная игра как для сетевых сражений, так и для баталлий с ботами. Ни в коем случае не пропустите такое чудо.

ГЕЙМПЛЕЙ	
★★★★★★★★★★	9.0
ГРАФИКА	
★★★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	
★★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	
★★★★★★★★★★	9.0

**РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"**

9.0



FAR CRY

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1024 Mb, 128 Mb Video

Жанр: 3D Action Разработчик: CryTek
Издатель: Ubisoft Издатель в России:
Бука Похожесть: Vietcong, Half-Life, Halo
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Шесть CD (один DVD)

www.farcry-thegame.com



Гениальные игры, которые можно было бы назвать революционными, появляются на свет исключительно редко и, как правило, неожиданно. Ничто не предвещало потрясений, когда мир увидел легендарный **DOOM**. Полный штиль предшествовал выходу не менее прославленной **Half-Life**. Эти игры были несомненным явлением в жанре. **Half-Life** стала первым блестящим образцом не просто красивого, технически продвинутого 3D-экшена, а красивого, технически продвинутого 3D-экшена, замешанного на дьявольски увлекательном сюжете, который заставляет геймера, не отрываясь, смотреть в экран монитора вплоть до самого финала. Кроме появления вышеперечисленных игр, других эпохальных событий в жанре экшенов, увы, не случилось. Тем отраднее сообщить, что кудесники из молодой немецкой команды разработчиков CryTek неожиданно для всех сделали новый рывок, выдав на-гора **Far Cry**, который, несомненно, поднял планку качества игровой графики, дизайна, геймплея, сюжета и звукового оформления на принципиально новую высоту.

В истории жанра определенно появился новый водораздел — «до **Far Cry**» и «после **Far Cry**».

Джунгли зовут!

Это даже смешно, но на глазах изумленной общественности лихие гансы из CryTek легко обошли знаменитую **id Software** с ее уже почти мистическим **DOOM III** и **Valve** с **Half-Life 2**, который до сих пор пребывает в глубокой разработке. Да уж, теперь этим давно заявленным потенциальным шедеврам придется тягаться с **Far Cry**, которая уверенно заняла свое почетное место на скрижалях игрового искусства в одном ряду с живыми легендами жанра. Впрочем, эмоции — в сторону. Давайте разберемся, чем же так хорош этот самый **Far Cry**. Могут поспорить, что после прочтения статьи вы стремглав броситесь в ближайший лабаз и с руками оторвете у продавца вожаемые диски с новой игрой.

Совсем недавно — пару номеров назад — мы рассказывали о **Far Cry** в рубрике «В центре внимания». Тогда мы подробно поведдали не только о том, какими будут графика и геймплей новой игры, но

и раскрыли сюжет, который разработчики обещали воплотить в финальном релизе. Итак: время действия — не слишком отдаленное будущее. Место действия — акватория Тихого Океана. Международная обстановка — мирная. Ядерных войн не происходит, злобные пришельцы сидят на Марсе — на Землю ни ногой. Ничто не предвещает катастрофы. Однако беда, как это чаще всего и бывает, пришла от самих людей. На этот раз в роли главной редиски выступил свихнувшийся в результате непосильных трудов ученый, который облюбовал живописный остров, чтобы вдали от любопытных глаз производить жуткие эксперименты над животными и людьми, превращая их в страшных мутантов. Горя жаждой вывести на чистую воду обезумевшего профессора, юная журналистка Валери нанимает крутого парня Джека Карвера, чтобы тот за разумную плату доставил ее на таинственный остров. Увы и ах, но путешествие закончилось плачевно — яхту Джека засекли охранники и метким выстрелом из гранатомета отправили на дно. Благо наш герой успел выпрыгнуть

из злосчастной лодки и доплыть до берега. Вот тут и начинается большое островное приключение, во время которого вам предстоит спасти журналистку, перестрелять многочисленную армию наемников, отправить на тот свет ватагу мутантов и в качестве венца развлечений взорвать ко всем чертям злокозненную научную базу.

Если вдуматься, то сюжет не бог весть как оригинален. Психически неустойчивые ученые становились героями не только игры **Half-Life** и книги «Остров доктора Моро», но и еще доброго десятка тематических игр и фильмов. Конечно, такого рода истории всегда интересны, а в середине **Far Cry** сюжет даст пару неожиданных поворотов, но в целом все это мы уже видели — и не раз. Однако выбранный разработчиками способ подачи сюжета придает ему некоторую оригинальность. Обычно в 3D-экшенах история излагается по следующей схеме: конец уровня, показ ролика, вступительный брифинг. И так до самого конца. В отличие от множества других игр жанра, в **Far Cry** сюжет передается тем же способом, что и уже не



- 1 Джентльмен в шляпе вышел на вечернюю прогулку, и тут же попал под обстрел. Война!..
- 2 Летая на дельтаплане, можно не только наслаждаться чудесным видом, но и безнаказанно расстреливать противников с воздуха.
- 3 Получив порцию свинца, обиженный мутант убегает в джунгли. Осталось разобраться с воякой.
- 4 Монстры в **Far Cry** отличаются весьма буйным характером и рвутся в бой, даже получив заряд бодрости из М4.



- 1 Душераздирающая сцена. В темноте монстр подкрался к ничего не подозревавшему бойцу и буквально через секунду раздерет его на части. DOOM III нервно курит в сторонке.
- 2 Увы, но это сражение мы проиграли. Разделаться с такой оравой противников одновременно практически невозможно.



раз упомянутом Half-Life, то есть посредством случайно подслушанных разговоров охранников, найденных документов и фотографий, а также переговоров Карвера с таинственным Дойлом, который неустанно руководит действиями Джека. В результате возникает чувство присутствия в игре. Никто не заставляет слушать до конца треп охранников — можно с громкими криками выскочить из-за угла и в упор расстрелять мерзавцев, пожертвовав какой-то частью информации. Но это не так уж и важно. Как и в любом 3D-экшене, сюжет, скорее, служит фоном, на котором происходят события. На самом деле, в Far Cry интересно не что будет дальше, а какой джип или катер в следующий момент взлетит на воздух, словив ваш меткий выстрел из гранатомета. То есть геймплей игры в сотни раз увлекательней сюжета. Такая вот незатейливая математика.

Разборки по-колумбийски

Первое, что поражает в Far Cry — это огромные пространства, которые можно подробно исследо-

вать, делая все новые и новые открытия. Загрузка уровней тут точно такая же, как в Half-Life, — громадная территория со всеми объектами, врагами и транспортом загружается сразу, после чего никаких остановок, кроме секундных задержек для автосохранения, не происходит. В каждом уровне есть определенная цель — отыскать лодку или взорвать лагерь противника. А вот способ выполнения поставленной задачи — ищите сами. В джунглях и на прочих открытых просторах тактические возможности практически безграничны. Можно потихоньку брести на своих двоих, прячась в густой траве, отстреливать супостатов по одному и в конце концов извести всех мерзавцев под корень.

Только стоит учесть, что враги совсем не дураки — вызовут подкрепление, закидают окрестные кусты гранатами, попытаются взять Карвера в кольцо, чтобы в упор настигнуть его свинцом, а если станет совсем худо, то призвуют на помощь вертолеты, джипы и катера, под завязку начиненные наемниками. И на смену тропическому покою придет сущий ад, вы-

жить в котором — совсем не детская задачка. Если же действовать крадучись, а радистов, которые могут вызвать помощь, своевременно отправлять на тот свет, то пройти уровень легче. Но и эту тактику вам никто не предписывает.

Вполне может оказаться, что лучшим решением окажется захват джипа, который наверняка находится где-нибудь неподалеку. Руля таратайкой и оглашая округу индейскими кличками, можно ворваться на базу противника и скопить всех врагов из пулемета. Если, конечно, вас вместе с джипом не срежут выстрелом из RPG. Но и это решение далеко не последнее. Еще можно найти катер и зайти на гадов с воды, или раздобыть снайперскую винтовку и потихоньку снимать врагов на почтительном расстоянии. Лишь бы патронов хватило, да вражеские снайперы не засекли раньше времени, а то не сносить Джеку буйной головы. Именно благодаря воистину огромным пространствам и множеству возможных способов выполнения задачи, Far Cry, в отличие от множества других 3D-экшенов, остается увлекательным до самого конца.

Ну а сейчас приготовьтесь откусать законную ложку дегтя. Увы, но столь заманчивая перспектива выбора любого из множества вариантов прохождения уровня существует только на открытых пространствах. В закрытых помещениях (разномастных бункерах, пещерах, секретных заводах и полуразрушенных кораблях) никакого разнообразия в достижении цели нет. Тут мы вынуждены заниматься классической, привычной и даже скучной беготней по бесконечным коридорам, поисками ключей-карт и отстрелом внезапно отупевших врагов. К тому же потрясающе красивые и прекрасно прорисованные тропические ландшафты сменяются безгранично серыми, унылыми интерьерами подземных баз, способными вогнать в депрессию самого жизнерадостного геймера. После таких испытаний не чаешь выбраться на свежий воздух, где светит солнце и поют птички. Пожалуй, именно эти жуткие, закрытые, абсолютно бездарные уровни — главный минус игры. Хорошо, что их сравнительно немного, и большую часть жизни в мире





Far Cry мы проведем в объятиях матери-природы.

Разумеется, перемещаться по огромному острову только пешком — занятие утомительное. Ускорить процесс помогут кое-какие технические средства — катера двух видов и две модели джипов. Откровенно говоря, не густо, но вполне достаточно для того, чтобы утолить жажду прокатиться с ветерком. Транспорт не только помогает быстро добраться до нужного места, но и дает возможность проводить моторизованные боевые операции. Каждый джип или катер оснащен пулеметом и ракетной установкой, так что милое дело — засесть в катере и поливать мельтешащих на берегу противников свинцом или шарахаться по ним ракетами. Одно плохо — наемники тоже могут пользоваться катерами и джипами. И не только ими — в воздухе непрестанно кружат вертолеты, которые, приметив Джека, тут же накрывают его напалмом, а время от времени прибывают транспортные самолеты, из которых выпрыгивает подкрепление. А вот вам полетать на вертолете или порулить транспортным самолетом не дано. Приходится довольствоваться хлипкими машинами и моторными лодками.

Но что мы все о транспорте да

о транспорте — пострелять-то хоть от души можно? Вот это — да, это — можно в полной мере. Арсенал в Far Cry — современный и разнообразный. Все виды оружия — настоящие, никаких вам выдумок в духе **Unreal Tournament**. Пистолет, автоматы P90 и MP5, штурмовые винтовки M4 и AG36, шотган, пулемет — всего 13 образцов стволов и несколько видов гранат. Для того чтобы преуспеть в боях, придется потратить некоторое время на изучение достоинств и недостатков каждого пушки. Возьмем, к примеру, автомат P90. Магазины на 50 патронов, бешеная скорострельность, что идеально для боя на ближней дистанции, и при этом малая убойная сила, совсем не достаточная для того, чтобы справиться с противниками, облаченными в бронежилеты. Или винтовка M4, у которой солидная убойная сила, зато магазин на 30 патронов и низкая скорострельность, что может сыграть роковую роль, если придется сражаться с четырьмя или пятью противниками зараз.

Одновременно нести можно только 5 видов стволов, вот и приходится делать выбор — то ли взять снайперскую винтовку, из которой так удобно отстреливать противников на расстоянии, то ли прихватить MP5 с глушителем, что-

бы избавляться от врагов без шума и пыли, оставаясь незамеченным в тропической чащобе. В Far Cry есть и стационарное оружие, вроде пулеметов и ракетниц, весьма удобных для уничтожения техники и крупных скоплений противника. Захватить эти позиции могут и враги — тогда жизнь Карвера резко осложнится. Супостаты лупят весьма метко, и выжить под пулеметным обстрелом почти невозможно.

Помнится, в своих пресс-релизах разработчики с упоением радовали игровую общественность рассказами о том, какой умный AI будет в Far Cry. Что характерно — все эти посулы оказались воплощенными в реальность, только вот может лучше бы им оставаться рекламными лозунгами. Впрочем, возможно вам и придется по вкусу порой слишком сообразительные компьютерные враги. Таких умниц-разумниц не знала ни одна игра до Far Cry. Забудьте **Vietcong** с его якобы мудрыми "гуки", сотрите из памяти **Halo**, где были самые толковые монстры за последние пару лет. Даже на самых высоких уровнях сложности все эти порождения кремниевоего разума — сущие дети по сравнению с изощренными противниками Джека Карвера. Попав под обстрел, мерзавцы ловко прячутся, используя в

качестве укрытий всякие ямки, деревья и прочие фрагменты ландшафта, резво ныряют в густую траву и в целом действуют слаженно, как настоящая команда, ведомая человеком. Ни в одной игре компьютерные бойцы не окружали героя столь грамотно, не прикрывали друг друга столь старательно и не отличались такой меткостью. Местные снайперы — это вообще кошмарный сон, ибо они способны парой выстрелов начисто вышибить Джеку мозги. В Far Cry придется погибать очень часто даже на среднем уровне сложности. Отсутствие возможности сохраняться по собственному желанию и слишком сообразительные враги изрядно осложняют игру, особенно на более трудных срединных уровнях, в которых места автосохранения порой находятся на приличном расстоянии друг от друга. Мой вам совет — во избежание нервного расстройства включите в начале игры опцию Auto Balance AI. Тогда AI будет подстраиваться под игру, что заметно облегчит ее прохождение.

А вместо сердца — пламенный движок

Говорить о графике Far Cry хочется исключительно в восторжен-



- 7 Попав под обстрел, солдаты начинают жутко материться, а этот даже еще кулаком грозит.
- 8 Посмотрите на зубы этого чудика. Ему явно пора к стоматологу.
- 9 На вооружении у джипов есть не только пулеметы, но и мощные ракетные установки, с помощью которых легко расправляться с целыми толпами врагов.
- 10 Джипы — не только идеальное средство для передвижения по пересеченной местности, но и отличная штука для проведения воспитательных работ среди врагов.
- 11 Местные красоты поражают воображение. Но особенно впечатляюще смотрится вода.



В итоге мы имеем однозначно лучший на сегодняшний день 3D-экшен, который отличается отменной графикой, захватывающим геймплеем и незабываемым звуком. Far Cry — игра, которая выводит жанр на новый виток развития. Пока патриархи игровой индустрии — Valve и id Software — неспешно готовили революцию, молодые, но бойкие ребята из CryTek ее совершили. Когда давно обещанные Half-Life 2 или DOOM III увидят свет, геймеры и критики неизбежно будут сравнивать их с Far Cry, ибо именно эта игра вознесла планку качества 3D-экшенов на невиданную доселе высоту. Ко всем прочим достоинствам игры стоит добавить еще и возможность создавать с помощью прилагаемого редактора модификации, которые легко подключить к игре через главное меню. Так что в скором времени последует лавина любительских модов и дополнений, которые мы обязательно поместим на наши диски. И кто после этого возразит, что Far Cry — почти идеальная игра? ■



РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

★★★★★ 8.0

9.5

BATTLEFIELD VIETNAM

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Digital Illusions Издатель в
России: Софт Клуб Похожесть: Battlefield
1942, Unreal Tournament 2004
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 700 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.farcry-thegame.com



Над Вьетнамом лениво встает солнце. В Сайгоне солдаты американской армии строчат письма домой, курят травку и развлекаются с местными девушками легкого поведения (расценка: десять долларов за один сеанс). На обочинах тропы Хо Ши Мина тихонько дремлют облевившиеся проводники. Где-то там, на так называемой "линии фронта", слышится отзвук вальсов перестрелок. Притих даже лейтенант Уильям Келли, легендарный шутник и знатный массовик-затейник, который со своими подчиненными как-то раз вырезал целую вьетнамскую деревушку... Скучно. Здесь невыносимо ску-у-учно!.. Но все меняется, когда приходят они. Смешные полигональные человечки с нескончаемым арсеналом игрушечного оружия. Они находят подходящий участок местности, втыкают в него несколько флажков, делятся на две команды и начинают энергично, с задоринкой, колошматить друг друга. Всего несколько минут, и во Вьетнаме разворачивается веселое и мегазабавное представление. Имя которому — **Battlefield Vietnam**.

500 дней спустя

Признаюсь честно — полтора года назад, складывая вместе буквы "Вердикта", посвященного **Battlefield 1942**, я и представить себе не мог, что игру ждет такой ошеломляющий успех. Больше ругал: за местами очень грубое несоответствие истории (Т-34 с немецким пулеметом MG-42 на крыше до сих пор занимает почетную первую строчку в моем хит-параде исторических ляпов), за совершенно невнятный сингл (и подделом — нечего было называть кампанией набор не связанных между собой сражений с ботами), за искусственный интеллект и за многое другое. Мультиплеер? Да, был отмечен аж несколькими абзацами. Но рассчитывать на большее в те времена не приходилось — разработчики каждой второй игры, которая появлялась в тот момент на свет божий, уверяли наивных игроков в том, что именно сделанный ими многопользовательский режим является самой что ни на есть революцией, которая уже завтра встряхнет весь интернет... В подобных условиях **Battlefield 1942**

просто терялась на рынке и практически не отличалась от сотен таких же "революционеров"...

И, тем не менее, именно этой игре довелось сделать два шага вперед и выйти из общего строя серости. У **Battlefield 1942**, как говорят французы, есть свой *couleur locale* — местный колорит, своеобразие. Разработчики из **Digital Illusions** не стали копировать концепцию **Counter-Strike**, как поступали большинство их конкурентов, а взяли незаслуженно забытый режим **Domination** из **Unreal Tournament** и, добавив в него множество новых правил и возможностей, выкатили на рынок совершенно новую концепцию игры. Успех превзошел все ожидания. В **Battlefield 1942** был сделан сильный упор на командный элемент. Да, вряд ли вы увидите здесь ту слаженность, что демонстрируют на закрытых серверах профессионалы того же **Counter-Strike** или **Rainbow Six: Raven Shield**. Но с другой стороны, вам не придется увидеть и пресловутого "командного пофигизма", который в тех же играх нередко показывают игроки более низкого класса. Может, это

и покажется вам чуточку пафосным, но в **Battlefield 1942** Джон из Алабамы практически всегда протянет руку помощи Васе из Владивостока, и наоборот. Ведь именно на несложном, но постоянном командном взаимодействии и строится вся концепция игры.

Плюс — огромные тактические возможности, наличие разнообразной военной техники, просторные карты с очень грамотной планировкой... Сложите вместе все эти составляющие — и по другую сторону знака равенства вы увидите три миллиона копий игры, раскупленных во всем мире, несомненное признание со стороны игроков, множество авторитетных наград и несколько проектов-подражателей. Скажите — такая игра заслуживала продолжения? Несомненно! Так что нет ничего удивительного в том, что сейчас, спустя 500 с лишним дней, вы видите на этих страницах рецензию на **Battlefield Vietnam**.

Они сошлись на поле боя

Базовая концепция **Battlefield Vietnam** осталась практически



- 1 Процесс перезарядки ручного пулемета Дегтярева. Смотреть только на широком экране!
- 2 "Джи ай" заняли оборону. С точки зрения исторической достоверности — позы бойцов безупречны.
- 3 Через десять секунд этот танк обзаведется водителем. Через минуту — намотает на гусеницы первого "джи ай". Через две — станет достоянием истории.



неизменной по сравнению с игрой-оригиналом. Для тех, кто только что вернулся из продолжительного космического путешествия, обрисую в двух словах основные правила.

Есть карта, по которой разбросано некоторое количество "позиций" (тактически выгодных точек, а по совместительству и "респаунов"). Есть две команды, которые сражаются за эти "позиции". И, наконец, есть так называемые "билеты" (tickets), определенное количество которых выдается каждой команде в начале игры. Основная задача — сделать так, чтобы у команды противника число "билетов" достигло нуля раньше, чем у вашей. Добиться этого проще всего, удерживая большее, чем у оппонента, количество "позиций". Вот и вся любовь.

Собственно, как следует из названия, играющие в Battlefield Vietnam могут встать на одну из двух противоборствующих сторон: Вьетконг и армия США (на стороне последних в ряде миссий выступают бойцы Армии Республики Вьетнам). Сокращение числа сторон (если помните,

в Battlefield 1942 их было аж пять штук, пусть и объединенных в две группы) явно пошло игре на пользу. "Гуки" и "джи ай" вышли крайне разнообразными, не похожими друг на друга и обладающими своими сильными и слабыми сторонами. США традиционно сильнее в воздухе, зато у вьетнамцев есть целый арсенал замысловатых ловушек и очень мощная артиллерия.

Нет ничего странного и в том, что теперь игроку, выступающему на одной из сторон, доступно куда больше возможностей, нежели в Battlefield 1942. Так, как и раньше можно выбрать себе одну из специализаций: пехотинец, гранатометчик, инженер и скаут. Отсутствие медика компенсируется наличием походных аптек у некоторых пехотинцев. Кроме того, теперь у каждого класса бойцов всегда есть целых два варианта стандартной боекомплектации — например, при каждом новом респауне вы можете выбрать, как перед вами предстанет вьетнамский пехотинец: со скромным пулеметом ДП в руках или с куда более мощным РПД.

◀ Одного взгляда на то, какие выкрутасы выкидывает эта САУ, достаточно, чтобы понять: рулит ею бот.



Если же вам вдруг надоест бегать пешком, то всегда можно попробовать отхватить себе что-нибудь из щедро разбросанной по карте военной техники: в игре есть и джипы, и танки, и вертолеты с самолетами, и даже артиллерия. Хочешь — поливай головы "гуки" напалмом с "Фантома"; или, сидя за штурвалом "Ми-8", сбрасывая воздушные десанты прямо на позиции противника; или, сев за рычаги "Шеридана", иди в отчаянную танковую атаку... А когда все это надоест, можно занять место в башне ЗСУ и заняться прикрытием тылов от вражьей авиации. Физика всей техники в игре реализована на достаточно простом, аркадном уровне, что позволяет освоить управление каким-нибудь навороченным танком всего за несколько минут. Некоторые проблемы могут вызвать только вертолеты, летная модель которых реализована, мягко говоря, странно.

Что там у нас дальше? Реализм и историческая достоверность? Они по-прежнему пожертвованы в угоду геймплею. Вертолеты здесь умеют подхватывать

"Зелень" в бою



Вопрос, который долго мучил всю играющую общественность: остался ли в Battlefield Vietnam одиночный режим? Ага, вон он, отчаянно машет с галерки. Абсолютно вторичный, ничего не значащий элемент. Поиграть на досуге, конечно же, можно, но вряд ли вы получите даже десятую часть того кайфа, который достается игрокам от щедрого мультиплеера. Причина этого безобразия кроется в клиническом скудоумии управляемых AI ботов. Картина боя с искусственным интеллектом обычно напоминает бронуновское движение: Джон бежит направо, Боб — налево, Джим и Чарли катаются на танке где-то на краю карты, а Оскар пятый раз подряд разбивает вертолет об одну и ту же гору. Пользы от этой общественной активности никакой, один вред: боты обладают манией растаскивать всю имеющуюся на карте технику, в рекордно короткие сроки превращая ее в металлолом.

Единственное, что боты умеют в совершенстве — это засекать противника с огромного расстояния. От зорких компьютерных глазок не спасают даже укрытия. Несколько успокаивает только тот факт, что для противоборствующей стороны все вышесказанное справедливо даже больше, ибо у вас есть хотя бы один толковый игрок — вы сами.

Так что совет можно дать только один. Берите лицензионную версию игры, обзаводитесь качественным подключением к интернету (завидев модем, местный сетевой код начинает в ужасе чихать и награждает пользователя дикими лагами), и вперед — в мультиплеерные баталии. Недостатка желающих сыграть с вами не будет — уже в первый день после выхода игры количество игроков на официальных серверах исчислялось тысячами.





4 В разгар боя "гуки" решили покататься на мотоцикле. Катались недолго.

В ходе боя вьетконговцы столько раз убивали гражданина МакКензи, что в своем следующем перерождении он решил стать пулеметчиком.

“за шкуру” танки и таскать их по воздуху. Танки, в свою очередь, управляются одним человеком. И так далее и тому подобное.

С другой стороны, очень хочется похвалить разработчиков за достаточно качественную балансировку сторон. После десятков фильмов и игр, в которых ветковгонцы не демонстрировали впечатляющих военных навыков и практически всегда брали числом, видеть их слаженные действия в Battlefield Vietnam даже немного удивительно. Впрочем, поступить как-то иначе было нельзя — баланс рухнул бы мигом, погребя под своими обломками всю игру. Так что привыкайте к тому, что “гуки” здесь дерутся с американцами на равных, практически ни в чем не уступая “джи ай”. Единственная серьезная прореха в балансе, обнаруженная за несколько дней игры, — это американский гранатометчик, таскающий с собой пулемет M-60, а также противотанковый гранатомет LAW, и при этом практически не уступающий своим более “легким” коллегам в скорости и защищенности. Подобные характеристики делают его настоящим двуногим танком, первой и последней любовью тех игроков, что ищут для себя исключительно легкие пути. Остается только надеяться, что первый же патч восстановит справедливость.

Поле битвы

Просто отличными получились карты, каждая из них — малень-



Еще одно нововведение, которое хотелось бы отметить отдельно, — это мобильные позиции. У “гуки” это туннели, которые умело строятся инженерами, у бойцов армии США — некие неподдающиеся идентификации устройства, которые “джи ай” таскают за собой на веревках. Тактику боя подобные изобретения меняют кардинально — ведь теперь всегда можно организовать респан там, где хочешь.

В километре от камбоджийской границы...

Собственно, рассказывать про многопользовательский режим больше особо и нечего. Финальный вердикт предсказуем — игра не совершила революции, не взяла новых высот, но добавила в полюбившуюся по Battlefield 1942 концепцию целое море и еще маленький бочонок различных новшеств. Единственный замеченный шаг назад — это отказ от очень оригинальных и забавных морских сражений. Вряд ли сие было сделано из-за отсутствия достойных исторических аналогий (достаточно вспомнить знаменитую атаку северовьетнамских торпедных катеров на американские эсминцы 2 августа 1964 года). Скорее всего, разработчики просто посчитали подобные сражения чересчур сложными для среднестатистических игроков и отправили их (сражения, а не игроков) на свалку истории.

Что же касается всяких техни-

ческих вещей, то графика не вызывает каких-то особых восторгов. Движок подретушировали, научили паре новомодных трюков, но на фоне, скажем, **Far Cry** (непреренно ищите рецензию где-то в окрестностях!) **Battlefield Vietnam** меркнет моментально. Отметить хочется разве что великолепную работу аниматоров: САУ при выстреле «приседает» на корму, движения бойцов естественны, а анимация перезарядки оружия вообще может вызвать у тех, кто «в теме», близкие к оргазму ощущения. Очень хорошо переработаны звуковые эффекты — теперь это уже не невнятное шелканье, жужжание и бульканье, которыми радовала наши колонки **Battlefield 1942**, а настоящие звуки войны.

Ну и последняя на сегодня награда вручается Battlefield Vietnam за неповторимую атмосферу. Разработчики смогли сделать то, что не получилось у них в Battlefield 1942 и что вообще очень редко получается у большинства создателей многопользовательских игр. Они сделали Battlefield Vietnam по-настоящему атмосферной и стильной игрой. Прокрутите раза три великолепный саундтрек, составленный исключительно из хитов 60-х и 70-х; вслушайтесь во вьетконговскую пропаганду из громкоговорителей; посмотрите в лица своих коллег по взводу — и вы поймете. Это действительно Вьетнам.

Почти настоящий... ■

☒	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ?	ГЕЙМПЛЕЙ
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	Здесь каждый час гибнут сотни тысяч бойцов. Здесь уже давно никто не считает количество битв за тропу Хо Ши Мина. Здесь разница между коммунизмом и демократией — одно движение мышкой. Сделайте его. И отправляйтесь в бой.	★★★★★★★★★ 9.0
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		ГРАФИКА
☐	ЛЕГКО ОСВОИТЬ		★★★★★★★★★ 7.0
☒	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ		ЗВУК И МУЗЫКА
	★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★ 90%		★★★★★★★★★ 9.0
			ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
			★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.0

CONAN

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action Разработчик: Cauldron
Издатель: TDK Mediactive Похожесть:
Wars & Warriors: Joan of Arc Мультиплеер:
Нет Количество дисков: Три CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.7 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

www.conangame.com



Каждый, кто хотя бы отчасти знаком с жанром фэнтези, наверняка знает о Конане-варваре из Киммерии, рожденном фантазией американского писателя Роберта Говарда. В 1932 году появился первый рассказ о Конане, после чего о героическом варваре было написано и пишется до сих пор великое множество книг. В исполнении Арнольда Шварценеггера Конан-варвар стал героем двух фильмов. Существует сериал "по мотивам", а также мультсериал, которую в нашей стране показывали на телеканале "2x2" в начале девяностых. Недавнее доказательство неувядающей славы Конана — чуть ли не первая полноценная игра о приключениях варвара из Киммерии — **Conan**. Отдельные предыдущие попытки придумать игру об этом знаменитом герое породили весьма посредственные с точки зрения геймплея и графики подделки, которые известны лишь некоторым знатокам игрового мира.

Огнем и мечом

Сюжет **Conan** целиком и полностью соответствует литератур-

ным традициям, установленным еще самим мистером Говардом. Поскитавшись по миру в поисках лучшей доли, Конан решает навестить родственников, которые мирно обитают в родной киммерийской деревеньке героя. Однако мечтам утомленного ратными подвигами бойца о тепле домашнего очага не суждено сбыться. За несколько часов до возвращения варвара на историческую родину воины какого-то темного культа дотла спалили его родные пенаты вместе со всеми жителями от мала до велика. Конан, до глубины души потрясенный открывшейся его взору картиной, выходит на тропу войны, чтобы отомстить за убиенных соплеменников. По ходу дела выясняется, что все не так просто, как казалось сначала. Родное пепелище Конана — это лишь один из этапов большого пути темных сил. Конечная цель адептов таинственного ордена — захват мира с помощью трех артефактов, в которых заключена великая мощь. Дальнейшее предугадать нетрудно. Варвар взваливает на свои могучие плечи дело спасения ми-

ра и одновременно удовлетворяет первобытную жажду мести за поруганных земляков.

Гонимый праведным гневом, Конан пройдет по заснеженным горам, преодолеет безжизненную пустыню, проберется через коварные заросли джунглей, вволю побродит по таинственным пещерам и загадочным подземельям. И на каждой версте боевых путей-дорог неугомонный варвар будет недрогнувшей рукой крошить полчища недружелюбных созданий. И не только пресловутых приспешников тьмы, но и многочисленных обитателей тех мест, в которые занесет его стезя мщения: гигантских муравьев, огромных пауков, оживших скелетов и весьма шустрых мумий. Список местных злодеев, павших под могучими ударами Конана, дополнит сотня-другая людоедов, тьма дикарей с дубинами и, естественно, в качестве награды за все мытарства — легион представителей темного культа, неугомонных в своем стремлении лишить мир надежды на спасение. Конану не придется делать почти ничего, кроме как вступать в бесконеч-

ные сражения, схватки, стычки и потасовки. Однако благодаря хорошо продуманному и разнообразному боевому арсеналу скучать не придется.

Список ударов и контр-ударов варвара насчитывает пять десятков различных приемов и комбо-серий. В начале, правда, доступны лишь простенькие варианты, вроде примитивного заезда мечом по вражеской холке, но по ходу дела можно освоить более сложные разновидности способов борьбы со злодеями. Новые способности "продаются", а плата за них — очки опыта, полученные за уничтожение врагов. Чем "толще" супостат, тем дороже он стоит. За очки, заработанные пролитыми в боях потом и кровью, можно изучать новые удары, прокачивать старые, улучшать показатели здоровья, выносливости и прочих боевых качеств. Такое удачное вкрапление в игру RPG-элементов не дает геймплее превратиться в монотонное размахивание мечом и прочими колюще-режущими орудиями.

Помимо простых мечей, у Конана со временем появятся мощ-



- 1 Дьявольские танцы этого чудака не способны никого ввести в заблуждение. На самом деле этот клоун весьма слаб и склеит ласты буквально от пары ударов.
- 2 Несчастный туземец тщетно пытается убежать от атаки разъяренного варвара.
- 3 Вот эти лохматые чудища, вооруженные дубинами, — весьма опасные противники. Чтобы с ними разделиться, придется проявить незаурядное мастерство владения мечом.



И меч



Роберт Эрвин Говард

ные топоры и волшебные булавы, с помощью которых можно одним махом разделаться с многочисленным отрядом противников. Но, честно говоря, сделать это можно и без чудо-булав, потому что AI врагов чрезвычайно низок. Супостаты прут толпой, радостно подставляются под удары Конана и мрут эшелонами, даже не пытаясь применить хоть какую-нибудь тактику. Тем не менее совсем уж расслабляться не стоит — умом гады не вышли, зато легко могут задавить числом. Когда десяток скелетов прижмет тебя к стенке, вспомнишь и о чудо-булаве. Изначально оживляют геймплей не слишком сложные головоломки. Так что в обществе Конана-варвара дремать не придется.

И это замечательно, потому что графическое исполнение Conan удручает. Модели персонажей — грубые и угловатые. Сам же главный герой похож на плохо обтесанный чурбан, который с трудом влачит с уровня на уровень брентное тело. В том, что анимация дубообразного Конана вполне соответствует анимации его кошмарных противников, есть некая

фатальная гармония. Раскоряченный варвар среди неуклюжих супротивников выглядит вполне уместно. Тем более неожиданное впечатление производит замечательная анимация ударов. Сдается мне, что оживление боевых приемов настолько опустошило запас творческих сил разработчиков, что все остальное они анимировали под лозунгом “хоть как-то двигаются — и ладно”.

Кроме такой “спускарунковой” анимации, движок страдает еще размытыми текстурами, слабой детализацией уровней и дикой, необузданной камерой, которая то и дело своенравно скачет в разные стороны — то отъезжает куда-то за стену, то вдруг начинает любоваться могучей спиной Конана. Вы же тем временем под прикрытием этой самой спины теряете ориентацию и огребаете почем зря от невидимых противников. А что камера вытворяет, когда вы рискуете прыгнуть через пропасть, — это просто сказка! Короче, не миновать вам дна бездны — и не единожды. А сохраняться, между прочим, можно ограниченное число раз. Несмотря на то, что

авторам игры пока явно не по зубам пластика людей и зверей, сами уровни сделаны профессионально и наполнены соответствующей сюжету атмосферой. Все эти жуткие пещеры, в темных глубинах которых таятся неведомые твари; мистические сокровищницы, которые охраняют от набегов грабителей души павших воинов; шумные города и злобные мертвые болота словно сошли со страниц книг о Конане-варваре.



Среднекишечный по всем параметрам экшен, который обладает неоспоримыми достоинствами вроде увлекательного геймплея, фирменной “конанской” атмосферы и превосходной музыки — и не менее бесспорными недостатками вроде среднекишечной графики и многочисленных глюков. Тем, кто обожает Конана да и вообще жанр фэнтези, — будет интересно. Остальные могут безо всяких сожалений потратить кровный рубль на что-нибудь более качественное. Благо достойных игр за последний месяц вышло очень даже немало. ■

Конана придумал известный американский прозаик Роберт Эрвин Говард — один из отцов жанра “героического фэнтези”. За всю свою жизнь Говард написал несколько сотен поэмы и более трехсот исторических и современных приключений, рассказов ужасов, спортивных историй, мистики, вестернов, эротических рассказов и пародий. А прославил его только Конан-варвар. В 1932 году писатель опубликовал первый рассказ о приключениях Конана — “Феникс на мече”. Жизнь самого Говарда закончилась трагически. Писатель горячо любил мать, и когда в 1935 году выяснилось, что она смертельно больна, он впал в депрессию и, понадеявшись на излечение матери, — застрелился в собственном автомобиле...

Литературный герой Говарда оказался куда более жизнеспособным, чем его создатель. В наше время о Конане-варваре написано более сотни книг, из которых 21 входит в каноническую “Сагу о Конане”, то есть все они написаны на основе подготовительных материалов самого Говарда, которые нашли уже после его смерти.



РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

65%

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательный геймплей, интересный сюжет и главный герой — кумир подростков 80-х — удивительным образом вытягивают из пучин забвения этот в общем-то среднекишечный по всем параметрам экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
“ИГРОМАНИИ”

7.0

kill.switch



Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Action Разработчик: Namco/Bitmap brothers
Издатель: Hip Games Издатель в России: Руссобит-М
Похожесть: Conflict: Desert Storm Мультиплеер: Нет
Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video

www.killswitch.com



kill.switch — это категорическая любовь с первого взгляда и кадра. Это оголенный, как нерв, геймплей, приправленный для остроты весьма себе оригинальным сюжетом в духе покойного амфетаминового параноика Филиппа Дика. Это стрельба вслепую из-за угловатых бочек и ад-реналиновые забеги до ближайшего укрытия. Это, наконец, самый свежий концепт последнего времени. В общем, если вы еще не поняли, **kill.switch** — это новый персональный любимчик автора этих строк, за которого он, при случае, рвет на груди табельную тельняшку и бьет прямоком в левый глаз.

Забывать про графику

Пока все прогрессивное человечество (включая помешавшуюся на новомодном **Far Cry** редакцию) цокает языком над реалистичной физикой и на полном серьезе разбирает, какая версия шейдеров используется для отображения воды в последнем PC-блокбастере, консоли, как это водится, бьют индустрию молодец-

ким пинком под зад. **kill.switch**, если вы не в курсе, — боевик, залетевший к нам с PlayStation 2. Впрочем, к портированию на этот раз подошли основательно — пригласили по такому случаю именитых **Bitmap Brothers**, отдали им в руки исходный код и аккуратно отошли в сторону. Результат не заставил себя ждать: от **kill.switch** решительно нельзя оторваться вплоть до финальных титров (благо игра спокойно проходит за три-четыре вечера), поэтому занятым людям настоятельно рекомендуется взвесить все «за» и «против», прежде чем устанавливать этот сильнодействующий наркотик на свой жесткий диск.

Самое смешное заключается в том, что при попытке разобрать игру на составные части вы найдете там одну-единственную находку, одинаковых врагов, никакую архитектуру и милую, но абсолютно позавчерашнюю графику. В чем секрет? Пока одни разработчики отчаянно пытаются увешать свое детище модными аксессуарами и тратят месяцы на никому, по сути, не нужный

бамп-мэппинг или еще какой-нибудь трудновывариваемый пункт в «списке особенностей», их консольные коллеги озадачены проблемой геймплея. Я совершенно не хочу пускаться в пространные рассуждения на тему «консольные проекты против технологичных блокбастеров на PC», я просто хочу констатировать факт: PlayStation 2 уже который год является кузницей оригинальных геймплей-идей. На уроках истории это называлось «разделение труда» — пока труженики PC-индустрии заключают контракты кто с ATI, а кто с nVidia, и двигают вперед технический прогресс, консольные деятели ежегодно вываливают нам на голову ворох свежих идей. Так, наш сегодняшний любимец сделан на вездесущем движке RenderWare, не может похвастаться ни ньютоновской физикой, ни текстурами высокого разрешения, ни даже шейдерной водой. Вместо этого — чистый, неразбавленный, практически свежесжатый геймплей. Один глоток — и вы уже неисправимо больны игрой.

Вспомнить все

kill.switch — это история солдата по имени Бишоп, который — и в этом самый главный подвох — не управляется непосредственно игроком. Нам предстоит олицетворять себя с неким закадровым голосом, который, на самом деле, руководит действиями Бишопла посредством нейронной связи. Разумеется, авторы не смогли отказать себе в удовольствии и снабдили сюжет откровенно постмодернистскими диалогами, в которых Бишоп обращается к своему невидимому кукловоду:

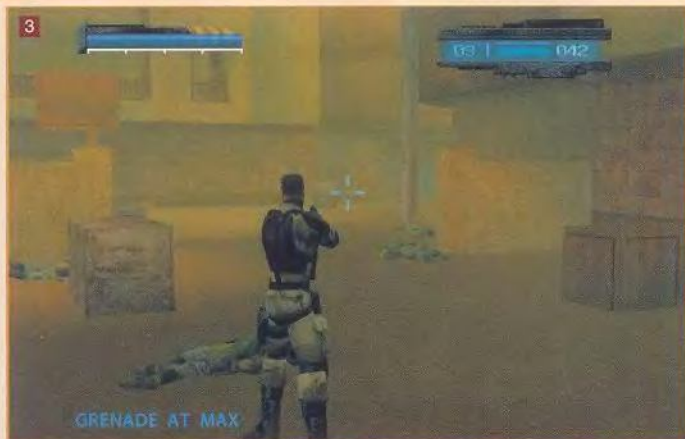
— Ну и как это — управлять мной?

— Да как будто в компьютерную игру играешь...

И все в таком духе — невеселые шутки про патчи, новые версии и тому подобное. Более того, между основным сюжетом, связанным с похищением боеголовки и развязыванием Третьей Мировой, мы по кусочкам восстанавливаем еще одну историю — историю самого Бишопла. Между миссиями перед экраном проносятся обрывки его воспоминаний — перестрелка, женщина в коктейльном платье, имя которой он не мо-



1. Постоять в полный рост в **kill.switch** удастся нечасто.
2. В такие моменты счет идет буквально на секунды. Кто кого?
3. Несмотря на общую технологическую бедность, иногда игра способна выдавать отменную картинку.
4. Уровень на военной базе — один из самых атмосферных во всей игре.



жет вспомнить, чей-то шепот... Все это приводит к ожидаемому, но оттого не менее приятному сюжетному кульбиту аккурат посередине — правила игры меняются, Бишоп переходит под управление другого человека, а мы, высунув язык, пролетаем миссии на одном дыхании только для того, чтобы выяснить — что же там дальше?! В общем, если тезис о непогрешимости геймплея kill.switch мне еще предстоит доказать, то, надеюсь, с оправданностью галочки напротив пункта "классный сюжет" мы разобрались.

Бегущий по лезвию бритвы

Геймплей kill.switch — это экшен, возведенный в абсолют. Здесь нет ничего, кроме свиста пуль, клубов дыма и звона в ушах от шумовой гранаты. Враги укладываются в аккуратные штабеля сотнями и делают это, надо признать, совсем не охотно — местный искусственный интеллект обучен таким фокусам, как уход из-под огня в укрытие, метание гранат и призыв собратьев по оружию на помощь.

Что касается самого процесса умерщвления супостатов, то он представляет собой методичный поиск укрытия и ежеминутного выглядывания из-за него. В результате авторы совершенно не беспокоятся о местной архитектуре — она являет собой нагромождения ящиков, коробок контейнеров и прочей

огнеупорной утвари. И, знаете, мы не в обиде: ведь главное в kill.switch — найти стратегически верную засаду. На красоты любоваться некогда. Да и какие могут быть красоты на военной базе?

Укрытие — это краеугольный камень местного геймплея. Бишоп по-голливудски прислоняется к любому выступу, очень технично выглядывает из-за угла и метко разит зазевавшихся врагов. Разумеется, ни один человек на планете Земля не сможет играть в kill.switch идеально: десятиминутные засады стремительно выводят из равновесия — хочется сломя голову бежать вперед и оказаться в самой что ни на есть гуще событий. И вот тут на арену выходит еще одна гениальная находка авторов — стрельба вслепую. Когда вы, не досидев в засаде, оказываетесь за единственным ящиком, а на вас бежит без малого человек пять (при таком раскладе высовываться из-за укрытия — верная смерть), вы можете начать палить из-за ящика наугад. Бишоп просто высовывает руку и веером расстреляет свинец куда попало. В условиях небольших помещений на экране начинает твориться абсолютная феерия. Вспышки выстрелов, перекаты, оглушающая граната вслепую и стрельба по врагам наугад под звон разбитого стекла. Это даже не Голливуд, это Джон Ву в свои лучшие, до-американские годы.

Дополнительную порцию адреналина добавляет местный саундтрек. В отрыве от игры эту бешеную помесь биг-бита, брейк-бита и каких-то совершенно zapредельных гитарных запилов слушать решительно невозможно, но на геймплей музыкальное сопровождение ложится практически идеально — особо жаркие вспышки, подкрепленные саундтреком, превращают творящееся на экране действие в абсолютный хаос.

Разумеется, kill.switch не без греха. Игре можно поставить на вид и периодически застревающих в стенах врагов, и открывшуюся заскриптованность, и однообразие (по сути, за всю игру вы воюете с одними и теми же солдатами), и уже упомянутое выше полное отсутствие сколько-нибудь изобретательной архитектуры. Я не ставлю игре более высокую оценку исключительно из соображений объективности — нас завалят письмами возмущенные PC-апологеты и негодующие обладатели high-end видеокарт, не обнаружившие в игре ни одного модного графического приема. Но если вы цените отменные сюжеты, крепкий экшен и оголенный, как нерв, геймплей — kill.switch потеснит на вашем винчестере даже самые технологичные блокбастеры. Хотя это и не патриотично звучит, но... браво, консоли! ■

Голливуд рядом



kill.switch — максимально кинематографическая игра. Все в ней — от сюжета до постановочного геймплея — буквально просится на целлулоид. Namco, впрочем не спешит продавать права на экранизацию.

А тем временем крупнейший киносайт Internet Movie Database, который с недавнего времени стал отслеживать и компьютерные игры, сравнивает kill.switch одновременно с "Матрицей", культовым аниме "Спригган" (1998) и некоммерческим триллером Кристофера Нолана "Помни" (Memento, 2000), вся изюминка которого заключалась в том, что в фильме сюжет показывался как бы задом наперед и состоял из нескольких больших сцен-головоломки. Наконец, kill.switch связан с Голливудом и благодаря озвучке — голос главаря принадлежит члену семейства Болдуинов, Адаму Болдуину, а оставшийся актерский состав игры до этого засветился в известном телесериале "Зена — королева воинов".

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

"Власть закона" — развлечение не на один день. В эту игру рекомендуется погружаться с головой, играть долго и вдумчиво, смакуя каждый квест. А пройдя, тут же начать сначала — чтобы понять, что у нее может быть совсем другой вкус.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

8.0

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.8 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

Жанр: Stealth Action. Разработчик: Ubisoft Montreal. Издатель: Ubisoft.
Издатель в России: New Media Generation. Локализатор: Медиа Сервис 2000.
Похожести: Metal Gear Solid, Thief, Splinter Cell. Мультиплеер: (Нет). Аудиальная карта.
Количество дисков: Четыре CD.

www.pandoratomorrow.com



Уважаемые пассажиры! Туроператор **Ubisoft Entertainment** рад сообщить вам об открытии нового туристического маршрута! Заплатив всего лишь раз, вы сможете посетить Париж, Лос-Анджелес, Иерусалим и, если выживете, то еще много всяких интересных мест. Спешите! Вместе с нашим лучшим экскурсоводом — **Сэмом Фишером** — вы увидите самые мрачные и темные закоулки этих городов. Ну а специально для любителей экстремального отдыха на свежем иерусалимском воздухе будут организована игра в прятки с офицерами полиции!

И все это только у нас и только сейчас! Ищите бесплатные путевки в коробках с игрой **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**.

Пандора вчера

Сейчас я расскажу очередную сказочку авторства самого старикана **Клэнси**, который, несмотря на отсутствие своих имени и фамилии в названии новой игры от Ubisoft, все еще продолжает с помощью магического пера-артефакта выдумывать страшные козни звездато-полосатого государства. Итак, после того как славные спецслужбы разобрали-таки на запчасти однозлого гру-

зинского злодея-президента с колхозно-пшеничным именем Комбайн Николадзе, США смогли наконец вздохнуть спокойно. И даже выдохнуть успели. Ну а потом на головы рядовых американцев свалилась очередная беда. На этот раз биологическая. Травануть хотят американку Бетти, понимаете?

Впрочем, вряд ли у террористов что-нибудь получится. Ведь супротив их выступило само Агентство Национальной Безопасности в лице одного из своих лучших сотрудников — Сэма Фишера. Ху из мистер Фишер? Кто сказал "боец спецназа"? Садись и разглядывай новую двойку в дневнике. Сэм сам себе спецназ, да еще и авиация с артиллерией в придачу. Диверсант высочайшего класса, специалист по теньям, углам и подворотням, одинаково умело взламывающий как головы врагов, так и операционные системы компьютеров. Последняя надежда американского народа.

Хотите попробовать себя в роли Сэма? Так чего же вы ждете — ведь виртуальное седло уже давно надето. Берите в руки вожжи и вперед — покорять придуманные кудесниками из Ubisoft миссии в

тылу врага. Не бойтесь, они не таят в себе каких-либо особых неожиданностей — ведь в основе **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** лежит та же самая концепция, что и раньше. Поэтому любой поклонник вышедшей год назад **Tom Clancy's Splinter Cell** моментально узнает в **Pandora Tomorrow** когда-то полюбившуюся игру. Он аккуратно прокрадется по мрачным уровням и решительно накажет всех неверных. Он, как старую знакомую, обнимет сложную, дающую множество возможностей акробатику. Он за руку поздоровается с каждым из более чем десятка высокотехнологичных шпионских гаджетов: покрутит в руках полюбившуюся суперпушку SC-20K, которая тебе и снайперская винтовка, и штурмовая, и гранатомет с кучей специфичных зарядов. И, после надолго затянувшегося приветствия, наконец-то изречет, что в случае с **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** подобный консерватизм разработчиков, решивших "не ковыряться в том, что и так замечательно работает", пошел игре только на руку.

Пандора сегодня

Впрочем, кое-какие изменения в аддоне все-таки есть. Но-

вовведения и инновации десятками торчат из тела игры, приветственно машут игрокам ладошками и смешно толкаются, пытаясь занять лучшее место в кадре.

Вот, например, акробатика. Огромнейший список движений, позволяющих вытворять в игре настоящие чудеса, пополнился двумя новыми пунктами. Первый — достаточно простое, но очень удобное движение, названное **SWAT Movie**. Оно позволяет Сэму максимально безопасно преодолевать дверные проемы и неширокие коридоры, быстрым рывком перескакивая из-за одного косяка или угла за другой. Вероятность оказаться замеченным при выполнении подобного выкрутаса — минимальна. Вторым пунктом у нас идет расширение легендарного **split jump'a** — сложной комбинации прыжков, в результате которой Сэм оказывается висющим на распорке из ног между двумя стенами. Теперь в этом положении можно "прижиматься" к одной из стен (подробнее описать это словами сложно, ну а видеорепортаж вы сможете сотворить и сами, поиграв в игру) и запрыгивать из этого положения еще выше. Впрочем, следует отметить, что несмотря на дора-



- 1 Эй, шеф, два счетчика!
- 2 Только что гадкий стукач, пытавшийся заложить Сэма своим коллегам, получил по зубам за антисоциальное поведение. В себя не придет как минимум пару часов.
- 3 А ты, компьютерный балбес, так не умеешь!



Убить Сэма Фишера



ботку split jump, как и прежде остается движением весьма узкоспециализированным и применять его в игре приходится достаточно редко.

Чутьочку шире стал ассортимент гаджетов и оружия. Тут вам и новомодный бинокль, и лазерный прицел для пистолета, и несколько новых видов гранат (в том числе и любимые многими световомовые). Но если честно — большинство игроков на этом фронте ожидали куда более значительных нововведений.

Не сбылись и робкие предсказания того, что игра станет нелинейной. Миссии как проходились «по рельсам» раньше, так проходятся и сейчас. Не стали исключением из правил и разрекламированные задания на открытом пространстве — местные «зеленые просторы» по большому счету ничем не отличаются от привычных коридоров с комнатами. Правда, следует отметить талант дизайнеров, умудрившихся создать у игрока иллюзию того, что дело все-таки происходит на улице, а не в очередном здании, все стены которого какой-то дурак обклеил фотообоями «про то, как хорошо на Юге». Также порадовала находчивость и изобретательность все тех же товарищей — по количеству неожиданностей и «фишек» местные задания на порядок превосходят своих предков. Вот Сэма заставляют «прятаться» в свете прожекторов от

снайпера с прицелом ночного видения. Или высаживают с вертолета на поезд «Париж — Ницца», который по количеству аттракционов не уступает самому «Диснейленду». Каждый новый вагон приходится преодолевать новым способом — то под днищем, то по крыше, да еще и под огнем вертолета, а то вообще сбоку, уворачиваясь от проезжающих на встречу поездов и стараясь не попадаться на глаза то и дело выглядывающим в окна пассажирам. В общем, скучать не придется.

Пандора завтра

Что еще? Да много всего, но, в основном, по мелочам. Чуть выше стала сложность — охранники теперь практически всегда ходят компаниями, а сам Сэм на большинстве уровней очень серьезно ограничен в действиях различными коварствами строгих гейм-дизайнеров. Впрочем, попадаются в игре и «отвязные» миссии, в которых стелс испаряется, уступая на некоторое время место лихому боевику. Да и в целом кампания, несмотря на полную линейность, выполнена «на отлично» — миссии разнообразные, с интересными находками, так что проходится игра буквально на одном дыхании.

Из технических моментов: немного улучшилась графика — разработчики добавили новые спецэффекты и доработали освещение. Обидно только, что те-

перь для запуска игры просто необходима видеокарта с поддержкой шейдеров, то есть как минимум GeForce 3 или Radeon 8500, в то время как предыдущая часть достаточно шустро бегала и на видеокартах более ранних поколений. Сам мистер Фишер отныне щеголяет в новых туалетах, которые, правда, пришлось по душе далеко не всем — так, по словам одной посетительницы нашего форума, «как у него раньше кармашки на попе подпрыгивали, когда он бежал!» Теперь, понятное дело, — не подпрыгивают. Обидно.

Звуковое оформление стало куда разнообразней — тут вам и милые, но не отвлекающие мелодии, и множество «посторонних» звуков. Невнятной получилась только заглавная тема, который ой как далеко до того, что сотворили рэперы из Crystal Method в заставке к первой части. Изменился управление с интерфейсом — так, теперь для того, чтобы использовать тот же самый оптический кабель, достаточно выбрать его в меню действий, а не лезть в инвентарь.

Большого этой игре, в общем-то, и не надо. Как аддон, Splinter Cell: Pandora Tomorrow себя полностью оправдывает. Ну а каких-либо более серьезных изменений и нововведений нам стоит ждать уже от второй части игры, разработка которой, по слухам, уже идет стахановскими темпами. ■

Они сделали это! В то время как весь цивилизованный мир занят наглым копированием идей у Counter-Strike и Battlefield 1942, господа из Ubisoft взяли и скромно написали новую страницу в истории многопользовательских режимов.

Концепция местного мультиплеера столь же проста, сколь и оригинальна. Общее число участников ограничено четырьмя игроками, которые вольны выбирать между двумя командами. Одна — наемники, вторая — диверсанты (они же — Сэмы Фишеры). Каждая со своими возможностями, оружием и гаджетами. Даже графическое оформление меняется: в то время как наемники играют с видом от первого лица, игроки-Сэмы бегают по карте в сопровождении свободно крутящейся вокруг героя камеры. Все это кардинально влияет на тактику и стиль игры. Выступая на стороне сэмов, игроку приходится действовать максимально скрытно. Наемники, в свою очередь, полагаются больше на грубую силу.

Геймплей, благодаря столь оригинальному мультиплееру, получился просто отменным.

РЕИГРАЕМОСТЬ	
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	✓
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	100%

ДОЖДАЛИСЬ?
аписывайте рецепт: берем полюбившийся геймплей, добавляем несколько нововведений, подливаем оригинальный многопользовательский режим, перемешиваем — и получаем хрестоматийный пример «идеального аддона».

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»
8.5

Dead Man's Hand

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

■ Журнал «Игромания»
■ Сайт «Игромания»
■ Форум «Игромания»
■ Мailing list «Игромания»

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 192 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.dead-mans-hand.com

Дикий Запад — неподнятая целина и непаханое поле для разработчиков компьютерных игр. Стопроцентно золотая тема. Более увлекательной эстетики для создания полномасштабного интерактивного развлечения придумать, казалось бы, сложно. Тут и целая плеяда отменных фильмов, и буквально просящиеся на наши жидкокристаллические мониторы типаж, и «прикусы пулю, крутой Билл» и, наконец, историческая достоверность происходящего...

В общем, почему разработчики, наконец, соизволили обратить свое внимание на Wild West-декорации только сейчас — решительно непонятно. Human Head Studios — не самые очевидные претенденты на создание полноприводного блокбастера про ковбоев: в активе студии значатся провалившийся мачо-экшен про викингов *Rune* и вторая игра из серии *Blair Witch Games* под названием *Coffin Rock*, исполненная самого что ни на есть кинематографического саспенса. После провала *Rune* и закрытия *Gathering of Developers* (издатели *Blair Witch-трилогии*) Human Head расстроились и с горя начали приторговывать фигурками персонажей своего неудавшегося нордического

блокбастера. А, очевидно, в перерывах — разрабатывать *Dead Man's Hand* — единственный в новейшей истории компьютерных игр Wild West FPS.

Хороший, плохой, нехороший

То, что авторы вдохновлялись синематографом — факт очевидный. Клинт Иствуд и Серджио Леоне, скорее всего, строго смотрели на разработчиков с увешанных постерами стен. Однако *Dead Man's Hand* с равным успехом в одну минуту напоминает культовый «За пригоршню долларов», а в другую — знакомый с детства «Человек с бульвара Капуцинов». Human Head очень хотели сделать аутентичный вестерн. И местами у них это даже получилось, но — то ли запала хватило на первые несколько уровней, то ли бюджет оказался на пару нулей меньше, чем хотелось бы, но факт остается фактом — ближе к середине игра откровенно закисает. Что, впрочем, не мешает мне вывести ей законные семь баллов — начальные этапы *Dead Man's Hand*, без дураков, гениальны.

Сюжет, думаю, был придуман в курилке Human Head Studios ми-

нут за десять-пятнадцать, что в данном случае совершенно не является укором — специфика жанра. Тезисно история выглядит следующим образом: Эль Техон, примерный мальчик и стрелок от рождения, тренировался в меткости на фермерских индюках и курах, а когда вырос — попал в местную банду The Nine («Девятка»), в чьем составе грабил дилижансы и локомотивы, а также, прихлебывая бурбон, задирали оборчатые юбки заезжим модникам из больших городов. Однако задирайте юбки — это одно, а убивать людей — совсем другое. Поэтому, отказавшись единожды застрелить очередного ненужного свидетеля, Техон тут же получил от любезных коллег дружескую пулю в спину и, приправленный смачным плевком, был оставлен пропекаться на солнце. Что, впрочем, не помешало ему воспрянуть телом и духом и тут же поклясться извести с белого света обидчиков. Методичному уничтожению всех членов «Девятки» и посвящена *Dead Man's Hand*.

Быстрый и мертвый

Human Head проделали удивительную работу. С одной стороны

— игра буквально напичкана всевозможными необязательными, но очень приятными мелочами, которые, так или иначе, призваны разнообразить геймплей. С другой — ни эти самые мелочи (о которых обстоятельно ниже), ни постоянно дающая о себе знать физическая модель (унаследованная вместе с движком *Unreal 2*) не способны кардинальным образом изменить ситуацию — ближе к середине *Dead Man's Hand* превращается в «просто еще один экшен», но в декорациях Дикого Запада.

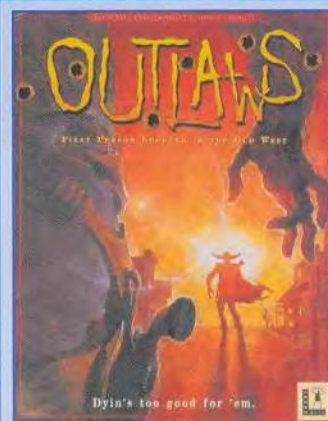
Что касается необязательных, но приятных мелочей, то с ними ситуация обстоит следующим образом. Во-первых, несмотря на общую серьезность происходящего на экране, в игре присутствуют очки. Заветные points начисляются за все подряд: уложили метким выстрелом в глаз супостата — получите и распишитесь, пятнадцать баллов в кассу. Предварительно снесли шляпу с врага, а уж потом успокоили его пулей в лоб — очков становится в два раза больше. Но этим дело не заканчивается, начисления идут за все подряд — простреленные издали бутылки, приколотые на стенке амбара колеса от телеги, сбитые вывески салуна и



- 1 Выстрел в спину. Не совсем по-ковбойски, но зато эффективно.
- 2 Врагов редко удается подпустить к себе так близко. Стреляют, подлецы.
- 3 Если сейчас выбить супостата из седла, то он будет тащиться за лошадыю всю дорогу, честно подпрыгивая на кочках по всем законам ньютоновской физики.



Дикий-дикий Запад



так далее. Не забывайте при этом, что все творящиеся на экране события происходят при непосредственной поддержке старика Ньютона, поэтому поздоровайтесь с ежесекундной нелинейностью — она тут правит балом. Вот под навесом извергает непечатные выражения в наш адрес безымянный ковбой с винтовкой в руках. Вы можете уложить сквернословя пулей, а можете прострелить палку, поддерживающую увесистую крышу над его головой, и придавить несчастного досками. За это вам тут же будет начислен специальный бонус, изображенный в виде гири. Подобное происходит в Dead Man's Hand сплошь и рядом. Взрывы, разрушения и ежеминутные падения врагов с крыши каждый раз происходят по-новому. Когда вы, взорвав бочку с порохом, убиваете трех небритых мужиков в шляпах за раз, а четвертый погибает под обваливавшейся от взрыва крышей — авторам хочется немедленно отправить в офис именную бутылку американского «Джека Дэниелса». К сожалению, насладиться мучительной смертью врагов не получится — трупы растворяются в воздухе еще до того, как вы успеете радостно захопывать в ладоши: сказывается тяжелое мультиплатформенное наследие (Dead Man's Hand вышел также на Xbox).

Вышеуказанные очки выдаются в игре не просто так — благо-

даря им заполняется специальный датчик в левом нижнем углу экрана. Как только он достигнет максимума — вы сможете использовать special-функции вашего оружия. Более того, заработать патронов или заполнить special bar можно также, сыграв в покер перед началом каждого уровня!

К сожалению, на практике все не так весело, как кажется. Пресловутые special-возможности любимой винтовки на практике сказываются на ее убийной силе или скорострельности, а выигрыш в покер не приносит особой радости — патроны и так разбросаны по уровню в избытке.

Прикуси пулю!

Несмотря на всевозможные ухищрения, Human Head остаются один на один с собственным геймплеем. А он, поначалу, оказывается очень даже — первый эпизод Dead Man's Hand проходит в классическом городке, который мы сто раз видели в любимых фильмах. Более того, взять пятерых врагов с двустволкой наперевес решительно не получится — авторы умудрились смоделировать самый настоящий вестерн, где балом правят реакция, меткость и, разумеется, табельный револьвер. Какие в этих условиях разворачиваются перестрелки — это нужно видеть исключительно собственными глазами. Под свист пуль и звон разбитых бутылок на экране разворачивается вестерн

высшей пробы. Неудачно высунул голову в проем между двумя домами или в дырку в стене — изволь начинать уровень сначала (в Dead Man's Hand нельзя сохраняться во время миссии). Все рефлекс, выработанные за годы неустанных прохождения всевозможных экшенов, тут надлежит забыть. Главное — скорость и меткость. При этом корректная физическая модель в игре — это не дань моде, а самая что ни на есть необходимость. Когда понимаешь, что все происходящее сейчас на экране имеет уникальный статус и в следующий раз небритый супостат скатится с крыши подругому, а то и вовсе зацепится шпорой за оконную раму, — Dead Man's Hand решительно хочется записать в любимые игры.

К сожалению, все вышеописанное счастье заканчивается критически быстро. Адреналиновый экшен в городе сменяется унылым дефиле по пустыням и какими-то совершенно неуместными пробежками по лесам, населенным бородатыми партизанами с винтовками. О былом великолепии первых уровней напоминают лишь разудалые скачки на лошади да кинематографичная перестрелка на поезде. Все остальное — унылый экшен среднего пошиба. Что помешало Human Head Studios выдержать заданный ритм — решительно непонятно. Счастье, казалось, было совсем рядом...

Когда мы говорим, что Dead Man's Hand — первый в новейшей истории компьютерных игр экшен в декорациях Дикого Запада, мы имеем в виду второе поколение экшенов от первого лица, с полигональными моделями и реалистичной физикой. На самом деле, LucasArts еще в 1997 году выпустила экшен Outlaws — роскошно стилизованный под вестерны эпик с ковбоями, кактусами и мексиканцами, приправленный гениальными мультфильмами.

Что касается прогнозов на ближайшее будущее, то небезызвестные мастера стилизаций и заядлые киноманьяки из Rockstar Games вовсю трудятся над «ковбойским» экшеном Red Dead Revolver, который, как явствует из названия, целиком выполнен в эстетике Дикого Запада. Пока проект заявлен эксклюзивно для PlayStation 2 и Xbox, однако практика показывает, что ни одна игра Rockstar на сегодняшний день не миновала портирования на PC.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Первый в новейшей истории компьютерных игр экшен в эстетике Дикого Запада. Отлично играет на первых уровнях, откровенно заикается ближе к середине. Тем не менее рекомендуется к внимательному ознакомлению: есть надежда, что Dead Man's Hand проложит дорогу для целой плеяды новых «диких западных» игр.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»

7.0

Lords of the Realm III

Алексей Бутрин

Жанр: Стратегия. Издатель: Sierra.
Разработчик: Impressions Games.
Похожесть: Серия Lords of the Realm.
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть.
Количество дисков: Два CD.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.7 GHz, 256 Mb, 128 Mb Video

<http://games.sierra.com/games/lordsIII>

Несколько лет назад на ежегодном смотре бойцов RTS-фронта статный генерал не спеша обходил стройные ряды бойцов. На плечах полковника красовались погоны с буквами "С", а на груди сиял в лучах солнца огромный золотеный наградной знак "&". Замершие по стойке смирно бойцы неподвижно стояли, провожая генерала одним лишь взглядом, теплый весенний ветер ласково шевелил их коротко подстриженные шейдеры, и солнце ярко отсвечивало от до блеска начищенных текстур. Вдруг внимание генерала привлек один солдат.

— Рядовой! Имя? Фамилия?

— Лордс Офзерилм, таричь генерал!

— Хм... Англичанин что ли? Рядовой Офзерилм, два шага из строя!

На замершем в абсолютной тишине плацу гулко прозвучали четкие шаги.

— Рядовой Офзерилм! Почему одеты не по уставу? Что это за спрайтовая хламида? Где ваш 3D-движок — ваше главное оружие для борьбы с геймерами?! Что это за бирюльки со строительством

замков? Вы RTS или, прости господи, SimCity?! И почему вы обвешаны фенечками из микроменеджмента, как какой-нибудь Рэмбо? Или вы Терминатор, рядовой?!

— Таричь генерал...

— Маааалчать! Вы у меня поговорите еще! Я вам к сотне нарядов по чистке виндовых реестров еще и два года службы в "Корзине" припаяю!!!

В разгар этой тирады к генералу, на ходу отдавая честь, пробежал штабной замполит и что-то быстро зашептал ему на ухо, выразительно поглядывая на несчастного солдата.

— Аааа... Так, ага. Потомственный лорд, значит... Угу. Ясно, — пробормотал генерал себе под нос, затем отправил замполита и снова повернулся к строю.

— Значит так, рядовой Офзерилм! На первый раз я вас прощаю. Сейчас первым делом в каптерку — получать новое обмундирование. Всю эту микроменеджментовую дребедень и прочие бирюльки — снять, как несоответствующие высокому моральному духу RTS-войск. Помыться, постричься, причесться, и бегом в

оружейную — получать 3D-движок. Учтите, боевое использование движка я у вас лично проверю. Все ясно?... Выполнять!

Лорд в третьем колене

Вы можете смеяться, а можете лишь недоуменно пожимать плечами, но факт остается фактом: в вышеприведенной сцене гораздо больше правды, чем юмора. А поклонникам сериала вообще будет не до смеха, как только они познакомятся с третьими **Lords of the Realm**. Я вовсе не хочу сказать, что игра получилась плохой или заурядной, — нет. Но многие неплохие находки предыдущих частей игры по непонятной мне причине были безжалостно пущены под нож, включая приятную для глаза и ума возню со строительством замков, а также почти весь микроменеджмент. Что интересно, игра от такого сурового хирургического вмешательства не стала хуже, она стала просто другой, и родство с предыдущими частями можно проследить только по сюжетным корням и названию. В целом, игровой процесс был отполирован до

блеска и упрощен настолько, что, несмотря на ярко выраженные первичные и вторичные RTS-признаки, **Lords of the Realm III** больше напоминают шахматы, чем компьютерную стратегию.

Если вы играли в первую и вторую часть игры, то наверняка помните, что геймплей **Lords of the Realm** состоял из двух четко различимых частей. В стратегическом режиме игрок управлял провинциями и решал глобальные игровые задачи: собирал ресурсы, строил замки, принимал решения об использовании земель, пополнял арсенал, формировал армию, решал, куда отправить войска, и так далее. Вторая часть представляла собой сражения в реальном времени с упором на тактику. Акцент в сражениях был сделан не на количестве войск и не на умении игрока быстро выделять все юниты на поле боя и толпой отправлять их на прорыв стройных рядов противника. В "Лордах" побеждал другой тип игроков — тот, который согласно заветам Суворова воевал не числом, а умением: на успех сражения влияли такие факторы, как грамотное построение войск, оче-

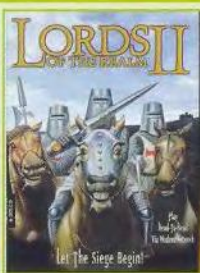
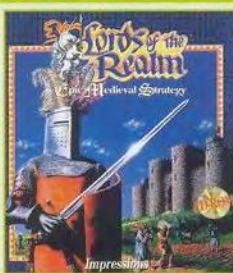


- 1 Лучники совершенно бессильны против равного по численности отряда мечников.
- 2 Мощные крепости со слабым гарнизоном штурмовать проще, чем простые блокпосты с мощной армией.
- 3 Вот за таким экраном вы будете проводить половину игры, просто перемещая армии с места на место.

Благородная родословная

Первая часть **Lords of the Realm** появилась еще в 1994 году и для своего времени была довольно необычной стратегией. Серьезная экономика, отлично проработанная боевая система и незабываемый средневековый колорит живо привлекли внимание общественности. Впрочем, суперхитом эта игра так и не стала, зато собрала небольшую, но крайне сплоченную армию фанатов.

К созданию сиквела авторы подошли со всем возможным размахом. Они перебирали все возможные пожелания игроков, штудировали фанатские сайты и вели долгую и оживленную переписку с самыми ярыми поклонниками первой части. В ито-



ге, спустя два года, в 1996 году, на свет появились **Lords of the Realm II**. Несмотря на более чем сдержанные оценки в прессе, игра имела колоссальный успех у игроков.

Однако настоящая жизнь **Lords of the Realm II** началась в 1997 году, после выхода аддона под названием **Siege Pack**. В нем было все, что только требовали

фанаты: новые карты, новые типы замков и значительно улучшенный AI. Кроме того, в **Siege Pack** появился долгожданный режим, в котором игроки могли штурмовать или оборонять замки.

И все же, невзирая на весь успех аддона среди фанатов, игра не стала бестселлером, и разработчики принялись за работу над третьей частью только спустя три года.

редность их ввода в сражение и так далее. И это было здорово — за такие тактические изыски "Лордам" без труда прощали даже уродливую графику, не говоря уже о других мелочах.

Хорошая новость заключается в том, что тактическая часть игры не только без вреда для собственного здоровья дожила до третьей части, но и ощутимо похорошела как в визуальном плане, так и в качестве проработки управления, баланса и тактических приемов. Главные изменения коснулись стратегического режима. С него и начнем.

Не царское это дело — менеджмент

Стратегический режим в **Lords of the Realm III** сделан просто, удобно и элегантно. Поскольку главная идея игры — война за территории, все карты поделены на провинции, которые находятся под контролем разных лордов. Цель большинства компаний — захватить все провинции и установить единоличный контроль над всеми землями. Каждая провинция окружена сопутствующими территориями — наделами, причем

захватить надел нельзя — можно только уничтожить вражеские армии на его территории и сжечь центральное поселение.

Чтобы захватить очередной кусок территории, надо получить контроль над провинцией, разгромив в ней все войска противника и посадив на трон своего вассала, — тогда вы получите в свои руки не только саму провинцию, но и прилегающие к ней наделы. К слову, вассалов нужно назначать не только в провинции, но и во все прилегающие территории. Существует четыре разновидности вассалов: рыцари, которые строят в доверенном им участке крепость и формируют армию; фермеры, которые занимаются "добычей" продовольствия; бюргеры — главный финансовый оплот вашей империи; и, наконец, — священнослужители, которые занимаются поддержанием вашего "христианского рейтинга", влияющего на мораль войск и эффективность производства.

Кроме разделения по классам вассалы ранжируются по своим "профессиональным" навыкам, а также очень часто имеют кучу полезных или наоборот

— вредных бонусов. Бонусы боевых вассалов обычно напрямую связаны с их умением управлять теми или иными родами войск, тогда как "мирные" вассалы могут похвастаться продвинутым знанием агрономии, улучшенными способностями сбора податей и тому подобным.

Пока ничего архисложного, верно? Дальше — тоже все просто: мы назначаем на каждую подконтрольную нам территорию нужного нам вассала и... все — больше ничего от игрока не требуется: вассалы сами будут строить города, формировать армии по своему выбору, собирать налоги, пополнять закрома родины и так далее. Все, что можно сделать в дополнение к раздаче вассальных должностей, — поменять вассала в любой провинции или наделе, вручную проагрессивить замок (только в провинции, в наделе — уже нельзя) и принять на службу наемников, если таковые объявятся.

Таким образом, после молниеносного распределения начальников по разным территориям, остается только одно — формировать армии и приступать к ведению боевых



героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты
AIRTEK®

от 50 до 150\$

цены действительны
до февраля 2004



"Мастер Компьютер XXI"

784-65-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Альт Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27



Pocet Cam 3200

тип сенсора CMOS 2 Mpix,
разрешение : до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1,5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1,5V AAA



5 Финальные кадры осады: наши люди подожгли ворота и уже вовсю лезут на стены.

действий. Однако, как я уже упомянул, самому формировать армии тоже нельзя, можно только объединять уже готовые армии в более крупные соединения. Итак, формируем ударные отряды и отправляемся на войну.

Маневр — всему голова

В принципе, без тактического режима, которому мы посвятим эту главу, можно вообще обойтись, во всяком случае — в первых кампаниях. Дело в том, что искусственный интеллект в игре настолько хорош, что ему можно смело доверить не только сражения на открытой местности, но и более сложные задачи, включая штурм замков. В подавляющем большинстве случаев AI, пока вы будете вникать в тонкости построения войск и тактику их применения, проведет сражение даже с меньшими потерями, чем вы. По большому счету, этот подход — самый большой недостаток игры, так как первые игровые кампании можно смело пройти, не выползая из стратегического режима, в котором игроку и заняться-то толком нечем. К счастью, по мере прохождения игры вражеский AI начинает звереть, и ручное вмешательство в битвы требуется все чаще и чаще.

Главной неделимой боевой единицей в "Лордах" по-прежнему является отряд — отдавать приказы

можно только отряду целиком, но никак не отдельному солдату. Однако теперь каждый отряд, помимо солдат, имеет еще и своего военачальника — рыцаря, «качество» которого влияет на боевые умения и моральный дух его подчиненных. Мораль, к слову, очень важный параметр в игре: при падении морали ниже определенной критической отметки войска попросту побегут с поля сломя голову, поэтому во время сражений умным решением будет ввод в бой сначала морально устойчивых отрядов, а лишь затем трусливых салабонов. Другим важным фактором, который влияет на исход сражения, является построение войск, причем, разные типы отрядов имеют разные схемы построения. Описывать нюансы использования формаций нет ни места, ни желания — это равносильно тому, чтобы разом открыть перед вами все карты: ведь именно эта часть сражений является наиболее вкусной, и лишая вас радости первооткрывателя от изобретения собственных тактических трюков я не собираюсь. Не меньшую важность имеет и грамотное маневрирование, которое может кардинальным образом повлиять на исход сражения; к примеру, выход конницы в тыл или хотя бы во фланг арбалетчикам будет иметь для последних самые драматические последствия.

Разновидностей войск в игре не слишком много, но и не так уж

мало: здесь вы встретите, пожалуй, все типы средневековых войск, включая лучников, арбалетчиков, копейщиков, мечников, разные виды конницы, тяжеловооруженных и хорошо бронированных рыцарей, а также различные осадные орудия и штурмовые призмасы, такие как осадные башни, предназначенные для удобного десантирования подразделений на стены крепостей.

Интересно, что во время ручного контроля битвы в тактическом режиме время в стратегической части игры не останавливается, там также идут сражения, но уже под управлением AI, армии совершают заданные маневры и так далее. Одним словом, контролировать абсолютно все сражения попросту невозможно. Зато можно в любой момент "нырнуть" в любую тактическую битву, сделать нужные поправки и снова перейти к стратегическим делам. К примеру, можно начать штурм замка, потом перейти к другой армии, построить ее перед сражением на свой вкус (AI будет продолжать атаку, используя ваши построения), а затем снова перенестись под стены замка и продолжить начавшийся штурм.

В целом, схема получилась весьма оригинальной и интересной, хотя и не лишенной недостатков.

Для графики и аудиоизысков у нас осталось совсем немного мес-

та, так что обойдемся лаконичными спартанскими замечаниями. Графический движок "Лордов" на удивление неплох, однако создается ощущение, что его потенциал не используется на все 100%. В первую очередь, это ощущение вызывается примитивной анимацией — увидите, поймете сами. Одним словом, если оценивать графику как совокупность статических картинок и анимации, получается в аккурат семь баллов — немного, зато заслуженно.

Звук и музыка — чуть лучше, но никаких “слуховых потрясений” они не вызывают, ни в хорошем, ни в плохом смысле. В общем — твердая четверка или восемь баллов по нашей шкале.

* * *

В целом Lords of the Realm III остались все теми же Lords of the Realm и сохранили самобытность и играбельность предыдущих частей. Более того, сражения в третьей части реализованы на несколько порядков лучше. Думаю, что если вернуть игре незаслуженно убранные детали — строительство замков, микроменеджмент и так далее (грубо говоря — дать игроку больше рычагов управления) плюс немного “обработать игру напильником” (сиречь — выпустить серию патчей), первые места в чартах и сердцах игроков ей обеспечены... ■



ОПРАВДААННОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Response	Percentage
Very bad	35%
Bad	25%
Not bad	20%
Very good	10%
Good	10%

ДОЖДАЛИСЬ?

Благодаря серии упрощений новую версию "Лордов" можно смело назвать Lords of the Realm Lights. Эта игра может одинаково понравиться и оголтелым поклонникам RTS, и любителям более серьезных стратегий. А может и не понравиться...

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

8.0

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword

Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Tactical Action ■ Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Milan ■ Издатель в России: NMG ■ Похожесть: Серия Rainbow Six, SWAT 3 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5GHz, 512Mb, 128Mb Video

www.raven-shield.com/athenasword.php

В эту комнату ведут две двери. Красивые такие, из дерева редкой породы. И к одной из них сейчас подходит мой коллега по отряду. Вот он аккуратно тянет на себя дверную ручку, достает из "разгрузки" световую гранату, выдерживает из нее чеку и аккуратно забрасывает внутрь. А уже через несколько секунд, сразу после приглушенного хлопка мы одновременно раскрываем нараспашку обе двери. Одновременно врываемся в комнату. Всаживаем в тело оглушенного террориста две длинные очереди. Бинго! Отлично сложенная работа. Еще один красивейший экзemplар в копилку сюжетов, созданных **Rainbow Six: Athena Sword**...

Продолжение лучшего

Athena Sword, как и любой уважающий себя аддон, содержит в себе все то, что так полюбилось игрокам в оригинальной игре. Готовьтесь еще раз окунуться в атмосферу симулятора антитеррористического спецподразделения. Готовьтесь часами ломать голову над интерфейсом тактического планирования, меняя местами вейпоинты, по-разному конфигурируя составы тактических команд и распределяя между ними роли в операции. Готовьтесь раз за разом совершать "тренировочные" забеги по уровню и вновь возвращаться к тактическому интерфейсу, дабы внести

очередную порцию изменений в казавшийся практически идеальным план действий.

И все это для того, чтобы пройти короткую, но очень напряженную кампанию, в написании сюжета которой как всегда принял участие придворный борзописец **Red Storm** и **Ubisoft** — Том Клэнси. Вы пробегитесь по миссиям, действие которых разворачивается на территории Европы, спасете мир от очередной террористической угрозы, просмотрите финальный ролик — и, возможно, заново вернетесь к игре. Зачем? Может быть, чтобы попробовать свои силы в замечательном многопользовательском режиме, стиль которого можно смело обозвать "**Counter-Strike** для самых серьезных". Или еще раз пройти кампанию, создавая из каждого тактического плана настоящий шедевр, в котором выверено все, вплоть до последнего движения подчиненных. Популярная, кстати, забава среди настоящих фанатов игры — некоторые умудряются создавать планы, действуя по которым, управляемые компьютером боты без потерь проходят миссию за считанные десятки секунд (для сравнения: "средний" игрок тратит на то же самое по несколько минут).

Разумеется, в **Athena Sword** не обошлось и без нововведений. Впрочем, среди них нет ничего кардинально нового — рецепт успеха уже давно придуман, и портить его смысла нет. Несколько



- 1 Только без паники, граждане заложники! Сотрудники отряда "Радуга 6" уже прикручивают глушители к своим автоматам.
- 2 В мире Rainbow Six добежать до двери и не получить злодейскую пулю в бок — задача повышенной сложности.

новых видов оружия, среди которых хотелось бы отметить отечественную "Грозу", НК G3KA4 и дробовик Benelli M4. Два достаточно специфичных многопользовательских режима — **Kamikaze**, навешивающий на одного из членов команды бомбу, которую, пожертвовав собой, надо как можно эффективнее применить против врага; и **Capture the Enemy**, где игрокам даются только пистолеты, временно обездвиживающие противников, да наручники. Ну и так, по мелочи — случайные гражданские в миссиях, несколько новых бойцов в команде, доработанный искусственный интеллект, оптимизированный графический движок и прочая ерунда.

Конечно же, не забыта традиционная особенность любого тол-

кового аддона — повышенная сложность. Играть в **Athena Sword** значительно труднее, чем в оригинальную игру, которая, кстати, и сама не славилась особым дружелюбием к игрокам. Теперь же играть придется в воистину экстремальных условиях — враги подготовлены и оснащены ничуть не хуже, чем коллеги по отряду, да еще и наделены численным и позиционным преимуществами. Усложнились даже стандартные тактические планы, в которых и раньше-то легко было запутаться и вывихнуть мозги. Теперь движение групп по уровню не "синхронизируется", и игроку самому приходится согласовывать их действия, постоянно прыгая между лидерами и отдавая кучу приказов.

В общем, легко не будет. Что, кстати, для любого фаната игр этой серии — только в радость. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Долгожданное продолжение лучшего спецназ-сима за всю историю человечества. Даже спустя год после выхода оригинальной **Rainbow Six 3** нам все еще интересно искоренять терроризм во всем мире.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

7.5

Knights of the Temple

Олег Ставицкий

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Starbreeze Studios ■ Разработчик: TDK Medactive ■ Похожесть: Severance, Blade of Darkness, Rune ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Три CD

www.knightsofthetemple.com

Лавры нежно любимого Severance: Blade of Darkness решительно не дают покоя немцам из Starbreeze Studios — вот уже второй раз они пытаются скинуть игру с трона своими вариациями на тему "руби-кроши-кромсай". Безуспешно, замечу, пытаются.

В поисках священного экшена

Knights of the Temple — игра в высшей степени пафосная и, при этом, неуловимо напоминающая скетчи гениальных английских комиков из труппы "Монти Пайтон" и их самый смешной фильм — "Монти Пайтон и поиски Священного Грааля". Когда главгерой, собственноручно вырезав целый монастырь, доверху набитый сумасшедшими монахами, задумчиво почесывает бороду и изрекает: "Что-то тут не так, пойду, пожалуй, послушаю к Лорду Бишопу (который, к слову, уже как несколько лет как умер)", — как тут не засмеяться? Когда он методично заглядывает во все склепные могилы, сопровождая каждую из них комментарием "это не могила Лорда Бишопа", а наконец найдя оную, заявляет: "Это могила Лорда Бишопа! Правда, что-то его тут нет..." — ну не смех ли? При этом не подумайте, что товарищи из Starbreeze хотели пошутить, отнюдь — Knights of the Temple обставлена с нечеловеческим пафосом и подается с рисованными вставками, потрясающей музыкой (за авторством некой группы Within Temptation) и литрами крови.

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 MHz, 192 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

К сожалению, удовлетворительные продажи предыдущей нетленки Starbreeze, Enclave (во всяком случае, достаточные для того, чтобы авторы анонсировали сиквел — Enclave 2 готовится к выходу в этом году), почти ничему не научили немцев. Да, теперь у нас есть относительно вменяемая боевая система и даже разнообразные комбо. Да, из оприходованных острым мечом супостатов щедро хлещет кровяца, а помещение после схватки с двумя-тремя врагами напоминает День Мясника. Прилежные немцы скрупулезно разобрали Blade of Darkness на части и попытались слепить из них что-то свое. Их детище встало на ноги, умильно махнуло пару раз тяжелым мечом, после чего забрало захлопнулось, и ребенок со всего маху влетел в стенку, упал и начал канючить маму. Knights of the Temple вызывает исключительно снисходительные эмоции — Starbreeze хочется погладить по голове и указать на ошибки. Во-первых, уважаемые, где расчлененка? Главная прелесть Severance заключалась в том, что, удачно махнув мечом, мы могли запросто перерубить кому-нибудь незадачливому гоблину ноги или отсоединить его руку от тела. В нашем же случае враги умирают исключительно после того, как вы нанесете им предписанное число ударов, даже если первый же придется мечом в темечко. Во-вторых — где надлежащий искусственный интеллект? Вспомните схватки с рыцарями в Blade of



- 1 Рыцари с красными хохолками ведут себя чуть адекватнее своих собратьев. Не иначе как отмечены за выдающийся IQ.
- 2 По жаре наш герой предпочитает носить алюминиевое ведро модного фасона.

Darkness — это была настоящая дуэль, поэма! Они изящно уходили от ударов, закрывались щитом, вовремя ставили блоки. Враги Knights of the Temple — натуральные дуболомы, другого слова и не подберешь. Они неуклюже закрываются щитом, после чего уходят в глухой блок, который можно пробить исключительно специальным ударом (одним на всю игру, замечу). Единственное, чем вас могут одолеть — это количеством. Когда толпа неисправимых идиотов с медными ведрами на головах методично лупит вас мечами куда ни попадя — остается только закрыться в блоке и тыкать оружием наугад. Грустно, товарищи немцы.

Впрочем, не все так плохо — Knights of the Temple в состоянии подарить геймерам несколько волнующих моментов. Ближе к сере-

дине игры, когда вы разучите пару-тройку комбо и обретете магические способности, драться становится интересно. Удары с разворота, наотмашь, веером, сбоку — за яростные схватки с арабскими чурбанами в расшитых золотом халатах Starbreeze можно простить многое. Со стороны экшен выглядит еще увлекательнее — скажем, пока автор этих строк нарезал унылые комбо на начальных этапах, наш главредактор и его верный заместитель стояли у него за спиной, звонко цокали языками и одобрительно качали головами.

Если бы на этом свете не существовало Blade of Darkness, Knights of the Temple однозначно удостоились бы гораздо более высокой оценки. Но все познается в сравнении. Так вот, до эталона жанра немцам из Starbreeze по-прежнему не дотянуть. Пожелаем им удачи в следующий раз. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вторая попытка авторов Enclave скинуть Blade of Darkness с престола. Уже лучше, чем в прошлый раз, но по-прежнему не дотягивает до оригинала. В некоторые минуты Knights of the Temple напоминает творчество труппы "Монти Пайтон" — гениес абсурдного юмора.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.0

Castle Strike

Матвей Кумби

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия. Издатель: Data Becker
Разработчик: Related Designs. Издатель в России: Руссобит-М. Похожесть: Stronghold
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Количество дисков: Один CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 500 MHz, 128 Mb, 8 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video

www.castlestrike.de

Самая первая миссия **Castle Strike** — эпическо-экономической стратегии "о средних веках" — повествует о древней феодальной забаве: охоте на кабана. Выглядит это действо так: барский сын в латах и с пудовым мечом, а также его товарищи в плотных кольчугах гоняются по всей карте за стадом полосатых кабанчиков и при каждом клике мышью истощно орут "За герцога!" и "Пленных не брать!"... С первых же минут игра настраивает на правильный лад и обеспечивает моментальное погружение в атмосферу.

Промежуточные века

Правда, при дальнейшем разбирательстве выясняется, что **Castle Strike** — это вовсе не очередная вариация на тему "Отморозков при дворе короля Артура" (см., например, где-то в окрестностях нашу рецензию на слэшер **Knights of the Temple**), а самый

что ни на есть серьезный симулятор непростой средневековой экономики. Помните позпрошлогодний **Stronghold**? Так вот, **Castle Strike** — это почти то же самое, но в 3D и с невероятным количеством всевозможных деталей. Натуральное хозяйство + тактическая RTS в одном флаконе — два года назад по этому рецепту был сделан суперхит. С **Castle Strike**, увы, получилось не все так гладко.

Игре нужна была банальная полировка. Из-за поджигающих сроков разработчики гнали на всех парах и элементарно позабыли о проработке многочисленных деталей. Пожалуйста, пример: в начале практически каждой миссии мы с нуля отстраиваем замковую инфраструктуру. Первым делом — крепость, затем — крестьянский барак, ну а после — колодец, лесопилку, каменоломню и прочие полезные сооружения. За порядком в замке в это

время следит один-единственный юнит — вооруженный скаут. Для пушек честности у врага в этот момент все то же самое. И вот когда на территорию вашего родового поместья забредает вражеский скаут, то в неравном бою убивает вашего стража и начинает избивать крестьян и охотиться на их женщин. Казалось бы — чего проще: быстро "построить" какого-нибудь простенького солдата и показать супостату мать кузмы... Но не тут-то было! Прежде чем возвести барак, вы должны позаботиться о колодце, барачке, еще каком-то производственном сарае, то есть в общей сложности построить пять или шесть зданий. Понятно, что пока на вашей территории вероломничает скаут, средняя продолжительность жизни каждого строителя составляет двадцать-тридцать секунд. Как прикажете выкручиваться из такой ситуации? А никак — совершать немедленный restart и пытаться начать уровень заново.

Зато с чем в **Castle Strike** полный порядок, так это с организацией и ведением боевых действий. По сравнению с тем же

разной осадной техникой — от катапульт до стенобитных машин, а на свежем воздухе чернь отрабатывает приемы штурма крепостных стен и упражняется с длинными лестницами, а лучники обучаются приемам "параболической" стрельбы.

Взятие замков проходит со всеми возможными спецэффектами: вначале катапульты обстреливают вражьи стены камнями, потом вверх по обломкам взбираются ударные отряды (вражина тем временем поливает их сверху горячим маслом и сбрасывает на головы дохлых кур), а когда наконец открываются ворота, на территорию замка, переваливаясь с ноги на ногу, заходят рыцари в пудовых латах и неторопливо, но эффективно устраивают всем местным обитателям ночь длинных ножей.

Так в чем же, спрашивается, подвох? Почему при куче весьма серьезных плюсов всего шесть с половиной баллов? Дело в том, что разработчики **Castle Strike** безобразно опоздали на выставку научно-технических достижений нашего хозяйства эдак на годик-полтора. После того же **Spellforce** графика игры выглядит по меньшей мере "средненько". Кроме того — некоторые серьезные недоработки по балансу здорово осложняют всем потенциальным феодалам мультиплеерную жизнь...

Но — тем не менее зачин есть, и очень даже неплохой. Пожелаем господам из **Related Designs** успеха и будем внимательно следить за их будущей деятельностью на стратегической ниве. ■



- 1 Чтобы по такой погоде рыцарские задницы не примерзали к доспехам, необходимо обеспечить свою армию ватными подштанниками.
- 2 В средневековье противотанковые ежи были приняты выплывать из дуба или осины.

Stronghold, где взятие замков проходило по схеме "куча болванов ломится толпой сквозь всю карту и лупит мечами каменную стену", — здесь все серьезно. В гаражах местных феодалов пылится множество разнообраз-

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Внучатый племянник старого доброго **Stronghold**. Замки, подземелья, натуральное хозяйство и княжьи забавы вроде показательных казней и кабаньей охоты. Для успеха не хватило самой малости — хорошей графики и сбалансированного геймплея.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.5

Blade & Sword

(Клинок доблести)



Матвей Кумби

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action/RPG Издатель: Whiptail Interactive Разработчик: Pixel Software, Content Interactive Издатель в России: Акелла Похожесть: Diablo II, Throne of Darkness Мультиплеер: Интернет, локальная сеть Количество дисков: Два CD

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
CPU 500MHz, 128Mb, 8Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video

www.whiptailinteractive.com/games_bladeandsword.php

По каким-то неведомым причинам слово "клон" в наши дни воспринимается в народе как какое-то жутчайшее клеймо. "Клоны" — это "второй сорт", это "бездарные подражатели", "подделки", "недоигры" и так далее... Однако в нынешнем случае в слове "клон" нет ровным счетом ничего обидного. Скажу даже больше: когда я впервые увидел **Blade & Sword** из-за могучего плеча одного из сотрудников редакции, то был совершенно уверен, что оный сотрудник решил тряхнуть стариной, установил **Diablo II** и увлеченно гонял по экрану гоблинов и упырей (которые отчего-то надели соломенные шляпы и вооружились длинными шестами бо). Да, "**Клинок доблести**" — это стопроцентный, выпестованный и выверенный **Diablo**-клон. Причем клон настолько удачный, что местами практически неотличим от оригинала.

Диабла Ли Джонг

Только не нужно паники на суде! Несмотря на более чем многочисленные заимствования из игры-оригинала, у "**Клинка доблести**" есть своя неповторимая самобытность. Разработчики игры (даром что большинство из них — граждане Поднебесной Республики) сочинили для своего **Diablo**-клона интереснейший сюжет про доброго императора Жу, злого императора Жо и коварного мага Вэна. Кроме сюжета, они разработали соответствующий азиатский иг-

ровой антураж (пагоды, даосские храмы и тому подобные достопримечательности), нарисовали колоритных недругов (волки с сюржиком, медведи в ермолках), придумали развесистое древо развития кун-фу-магии и населили все это шапито многочисленными NPC с именами вроде Гань Янь Хуань. Комедия?... Да ничуть!

И если поначалу игру воспринимаешь как эдакое "узкоглазое **Diablo**", то, едва втянувшись в процесс уничтожения нечисти и коллекционирования "экспы", начинаешь находить довольно существенные отличия от культового продукта **Blizzard**. Во-первых — через полчаса игры выясняется, что у главгероя нет ни сменного оружия, ни обширного гардероба доспехов. Все апгрейды защиты/атаки производятся исключительно при помощи трофейных волшебных камней, которые можно добывать только на поле боя. Во-вторых — впервые открыв меню местной магии, можно получить натуральный культурный шок. Ибо магии, в классическом ее понимании, в игре нет вообще. Местная мана — "ци" — тратится только на различные спецудары, которые можно разучивать, постепенно набирая уровни. Причем, серьезно поднаторев в технике кун-фу, из оных спецударов можно составлять целые комбинации, которые удобно располагаются под горячими клавишами. Хорошенько повозившись с меню комбо, можно добиться невероятного



- 1 Сейчас самое время объяснить злодеям, что по-китайски означает слово "комбо".
- 2 Этот потешный трехметровый мишка в чугунном бюстгальтере — один из серьезнейших промежуточных боссов.

эффекта: по нажатии одной-единственной кнопки герой начнет показывать монстрам такой театр кабуки, что те с визгом разбегутся по всей карте.

Что еще? Графически **Blade & Sword** настолько похож на вторую часть "**Дьяблы**", что первые десять минут игры становится натурально не по себе. То же доисторическое разрешение 800x600, бледные палитры, дерганая анимация, цветастые спецэффекты, бурая крошечка и мельтешащее под ногами монстровье. Конечно, по современным техническим меркам все это — позавчерашний день, однако в формате "народной Action/RPG" смотрится на ура.



По гамбургскому счету, **Blade & Sword** — второй в истории действительно успешный **Diablo**-

клон (первым, напомним, был японо-самурайский **Throne of Darkness**). Однако, как ни крути, до современных образчиков жанра он все же не дотягивает. Подкачала графика, подкачала устаревшая концепция, наконец, подкачала практически сиамская схожесть с тем же **Diablo II**...

В тот момент, когда вы будете читать эти строки, практически на каждом развале по цене трех килограммов бананов будет продаваться **Diablo**-клон нового поколения — **Sacred** (обязательно см. наш демо-"первоозгляд" в этом номере!). Против этого супербизона у "**Клинка доблести**" практически нет никаких шансов... Однако, если вы большой фанат жанра или же неровно дышите к китайской мифологии — обязательно попробуйте. Нет, правда: это действительно хорошая игра. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра, очень похожая на **Diablo II**, завернутый в китайский халат. Варвар, лучница, некроант и Ко разучивают приемы кун-фу, а зомби, гоблины и вампиры надевают соломенные шляпы и гордятся своей принадлежностью к древнекитайской мифологии.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.0

SONIC DX

ADVENTURE

DIRECTOR'S CUT

Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Жанр: Adventure Издатель: SEGA of America Разработчик: SEGA

Похожесть: Серия Sonic Мультиплеер:

Нет Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:

CPU 600 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

CPU 900 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video

www.sonicateam.com/sonicadvdx/index_e.html

В последнее время фирма SEGA, как-то не шибко жаловавшая своими играми PC, вдруг встрепенулась и стремительно кинулась портировать свои игры. Первой ласточкой была **Crazy Taxi 3**, следующим шагом в завоевании компьютерного игрового рынка стал порт **Sonic Adventure Dx — Director's Cut**. Как следует из названия, "свежая" игрушка повествует о приключениях знаменитого синего супер-ежа, которого, если мне не изменяет память, не было видно в компьютерных краях уже лет пять.

Ежи из прошлого

Прежде чем перейти к рассказу о самой игре, будет не лишним объяснить, откуда взялось столь длинное название. Все дело в том, что в 1999 году появилась игра **Sonic Adventure** для консоли Dreamcast. Надо сказать, весьма неплохая игрушка, благодаря которой с треском провалившаяся сеговская приставка смогла про-

тянуть еще какое-то время. Затем игра была портирована на GameCube, где и получила длинную приставку DX — Director's Cut. Потом хлопцы из Sega приняли волевое решение перенести игру еще и на PC. Причем, пообещали собрать версию, специально адаптированную для нашей с вами платформы. Забегая вперед, скажу, что вся адаптация свелась к возможности поменять разрешение экрана. В остальном все осталось как в оригинале. Даже надписи о карточке памяти...

Как известно, раньше, в своем изначальном виде, серия Sonic была незамысловатым платформером, цель которого состояла в том, чтобы, бегая строго в направлении слева направо, безжалостно уничтожать разномастных балаганных врагов. Время от времени предстояло разбираться со злобным боссом, в роли которого всегда выступал доктор Роботник — заклятый враг Соника. Перебравшись, как сейчас модно говорить,

в полное 3D, синий еж не только не растерял былого обаяния, но и набрал новые обороты.

По большому счету, Sonic Adventure делится на две части. В первой — Action Stage — вам предстоит мчаться ураганом по уровням, собирать кольца (местные главные бонусы), решать не слишком сложные головоломки и, конечно, разбираться с тучей врагов. Ну и время от времени сражаться со злобными боссами — приспешниками гражданина Роботника. Сражения несложные, и завалить даже особо буйного громилу не составит труда даже шестилетнему ребенку. Вторая часть игры, собственно Adventure, заключается в том, чтобы бродить по уровням, общаться с персонажами и искать дорогу на очередные локации.

В общем и целом, геймплей получается увлекательный. Особенно радует то, что разработчики не поленились сочинить для игры весьма неплохой сюжет, который излагается при помощи кучи диалогов Соника со своими друзьями. И если в предыдущих играх серии все персонажи были некими безличными фигурами, то в Sonic Adventure открылись их характеры, взгляды на жизнь и прочие индивидуальные особенности. В общем, "очеловечили" их разработчики капитально.

Кроме того, по мере прохождения в игре постоянно появляются

ся новые герои, играя за которых, вы увидите те же события другими глазами. Таким макаром игрушку можно пройти как минимум шесть раз (по одному разу за каждого героя). Прибавьте ко всему вышеописанному крайне увлекательные мини-игры, и в итоге получите весьма увлекательную забаву, на которую не жалко потратить как минимум неделю времени.

■ ■ ■

Графически Sonic Adventure по сегодняшним меркам смотрится довольно бедно. И если в 1999 такая графика считалась отличной, то сейчас мы видим угловатые модели персонажей, блеклые эффекты, слабую анимацию и средней паршивости детализацию уровней. Впрочем, графические минусы сполна искупаются лихим геймплеем, интересным сюжетом, и, безусловно, главгероем — Соником — персонажем по меньшей мере культовым.

Если сложить все вышеперечисленное, то в итоге получается весьма неплохой платформер, который способен понравиться не только малым детям, но и более "серьезным" игрокам. Не пропустите. ■



1. Пять лет назад подобное 3D было образцом качества.

Сейчас оно, увы, выглядит ниже среднего.



2. Это черно-белое и страшное на заднем плане — касатка, один из опаснейших врагов.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Культовый платформер с ныне мертвой консоли Dreamcast наконец-то добрался до PC. Всем фанатам ежика Соника и классических аркад-скроллеров посвящается...

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

6.0

102



E-MAIL РУБРИКА: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 500MHz, 128Mb, 64Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video

www.buka.ru/game/Game_2274.htm

Начинается революция с деревенского приключения в Разливе. Простейшая на первый взгляд задача — найти Ленина и эскортировать его в Петроград — на деле оказывается весьма нетривиальным испытанием. Дело в том, что свет-Ильич интеллектom и поведением больше всего напоминает

Единственное, чем **“Революционный квест”** отличается от сонмища жанровых соплеменников, так это модным 3D вместо навязшей в зубах “мультяшной графики”. Оное 3D, надо сказать, выглядит весьма и весьма достойно. Авторы “Революционного квеста” — питерская команда **VZlab** — уже дебютировали на рынке год назад с андергаундным и культовым в узких кругах трэш-проектом **“Ядерный титбит”**. Со времен “Титбита” они основательно перелопатили свой движок, поэтому их



- 1 Бабка, которую сейчас помогает господин в котелке, на самом деле никакая вовсе не бабка, а Ильич, переодетый для конспирации.
- 2 Даже играя роль революционного матроса, Виктор Бычков все равно не выходит из народного образа Кузьмича.

психически неуравновешенную рыбку Дори из мультика "В поисках Немо". Сперва он застревает в рыбацких сетях, потом тонет в трясине, ну а затем ввязывается в драку в поезде... На протяжении всей игры Володенька понуро таскается за главгероем и постоянно требует повышенного внимания к своей персоне. Он отказывается продолжать дорогу без пары теплых вязаных носков, может внезапно затребовать на перроне пирожок с калустой, согласится ехать к Смольному только на трамвае, а перед чтением "Декрета о мире" в ультимативной форме попросит стакан теплого чая. Честное слово, убажить товарища Ульянова, всех его капризных соратников, а также видеосилуэт Виктора Бычкова (который периодически возникает в

3D-интерьерах "Революционного квеста" в роли матроса с "Авро-ры") — очень и очень непросто.

Как и большинство “русских квестов”, квест “Революционный” проходится за три-четыре часа, в течение которых вы услышите множество незлобных шуток и цитат из фильмов и анекдотов. Все три или четыре часа вам предстоит заниматься типичными для подобных игр вещами: отпавать медведя этиловым спиртом, бить дубовым веслом агентов царской охраны и выменивать у матросов табак на орехи. В общем же и целом: революционного во всем этом — ничего, но ортодоксам и любителям жанра определенно должно понравиться. На то они и любители, в конце концов... ■

☐	РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ДОЖДАЛИСЬ? Интерактивная версия политико-юмористической передачи "Куклы". Виктор "Кузьмин" Бычков и балаганные 3D-петрушки в образах главных вождей пролетариата разыгрывают бутафорскую революцию на ваших мониторах. Местами получается смешно.	ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	6.0
☐	КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ		ГРАФИКА	★★★★★	6.0
☐	ОРИГИНАЛЬНОСТЬ		ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	9.0
☒	ЛЕГКО ОСВОИТЬ		ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	8.0
	ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ				

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"
5.5



АДМИНИСТРАЦИЯ: RS@IGROMANIA.RU

НЕОБХОДИМО:
CPU 300 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 500 GHz, 128 Mb, 32 Mb Video

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Только главгерой выпадает из этого унылого ряда “недочеловеков”. Наш альтер-эго весьма умен, начитан, ироничен, а если и циничен, то ровно настолько, чтобы не портить общего благоприятного о себе впечатления. Этот типичный представитель интеллектуальной элиты, правда, никак не парижской, а скорее на-

Сюжетная основа игры — банальное журналистское расследование. Вышеупомянутый господин Бузье по заданию редакции отправляется в Монако на ежегодные автогонки. Однако очень скоро его поездка превращается в запутанную криминальную историю, в которой участвуют и жуликоватые букмекеры, и аферис-



- 1 Настоящий редактор французской газеты должен быть большенос и усат. Таковы законы жанра.
- 2 На профессиональном детском сленге такой художественный стиль называется "каля-маля". Впрочем, игре такая графика придает даже некоторый шарм.

Кроме того, в игре есть масса реверансов в сторону отечественных реалий, что еще больше подчеркивает прямо-таки гоголевский сюрреализм происходящего. Так, увидев нарисованный на стене углем силуэт кошки, наш браво-журналист, не моргнув глазом, произносит: "Не иначе, здесь орудовала знаменитая банда..." Чтобы вам стала окончательно ясна соль ситуации, напомним, что действие игры происходит летом 1967 года, так что кинофильм, на который идет совершенно прямая ссылка (это, конечно же, "Место встречи изменить нельзя"), "в реальной жизни" не существует пока и в проекте. А похищенный бриллиант, вокруг которого и разворачивается основное сюжетное действие, называется знаете как?

* * *

И все же, несмотря на все вышеперечисленные положительные моменты, суперхитом (как, впрочем, и просто хитом) “Репортаж” станет вряд ли. Ведь если забыть о литературно-сатирическом сюжете, все остальное в этой игре выполнено отнюдь не идеально. Мультиязыная графика мила, но уж больно напоминает детсадовские акварели, головоломки не слишком-то логичны, ну а сюжет — хоть и любопытен, но до невозможности банален. Любители отечественных квестов все это поймут и простят, но хардкорным квестерам определенно нужно нечто более продвинутое... ■

Забавный детективный квест отечественного производства. Рекомендуется только самым отчаянным фанатам жанра — тем, кто готов закрыть глаза на позавчерашнюю графику и смириться с многочисленными жанровыми клише.

★★★★★ 8.0

5.5

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ИЮНЯ 2003 по МАРТ 2004

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1		Grand Theft Auto: Vice City	1249	9,6%
2		Need for Speed: Underground	1109	8,5%
3	▲ 1	Star Wars: Knights of the Old Republic	1082	8,3%
4	▼ 2	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	979	7,5%
5		Call of Duty	662	5,1%
6		Пираты Карибского моря	530	4,1%
7	NEW	Far Cry	520	4%
8	▼ 1	Silent Hill 3	495	3,8%
9		Операция Silent Storm	447	3,4%
10	▼ 2	Warcraft III: Frozen Throne	437	3,3%
11	NEW	Unreal Tournament 2004	429	3,3%
12	▲ 2	BloodRayne	307	2,3%
13	▼ 2	Worms 3D	300	2,3%
14	▼ 4	Prince of Persia: Sands of Time	296	2,2%
15	▼ 2	XIII	295	2,2%
16	▲ 7	Metal Gear Solid 2: Substance	271	2%
17	▼ 5	Command & Conquer: Generals — Zero Hour	255	1,9%
18	NEW	Battlefield Vietnam	188	1,4%
19	▼ 2	Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy	163	1,2%
20	▲ 1	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	137	1%
21	▲ 13	Beyond Good & Evil	123	0,9%
22	▼ 3	The Lord of the Rings: The Return of the King	122	0,9%
23	▲ 4	Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide	117	0,9%
24	▼ 4	TRON 2.0	115	0,8%
25	▲ 5	Deus Ex: Invisible War	114	0,8%
26	▼ 2	Commandos 3: Destination Berlin	112	0,8%
27	▼ 5	NHL 2004	105	0,8%
28	▼ 3	Halo: Combat Evolved	104	0,8%
29	▼ 11	Legacy of Kain: Defiance	98	0,7%
30	▼ 1	Демиирги II	94	0,7%

На 2 апреля в голосовании приняли участие 2846 человек.

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем. Квадрат - позиция такая же, new - игра впервые в тридцатке, стрелка вниз либо вверх — игра опустилась или поднялась (рядом указано, на сколько позиций).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Ну что ж, за прошедший месяц наконец-то завершилась долгая драка бобра с козлом, и теперь стало ясно окончательно: Max Payne 2 все же уступает по популярности не только всенародно любимой Need for Speed: Underground, но и революционной Star Wars: Knights of the Old Republic. Уже второй месяц подряд Максимка теряет свои позиции, и не исключено, что в следующем месяце он и вовсе вылетит из пятерки лучших. Тем более — для этого есть более чем подходящий повод. В последний месяц на рынке появились сразу два потенциальных (да что там греха таить — вполне настоящих) мегахита — Far Cry и Unreal Tournament 2004. Первый, недолго думая, сразу же забрался на седьмое место хит-парада, ну а второй пока скромно ютится на одиннадцатом. Но это пока.

Не отстает от двух новоприбывших титанов и Battlefield Vietnam, который уже благополучно прошел отметку двадцатого места и в будущем, возможно, быстро доберется до первой десятки. Вероятно, в следующем

месяце вы и вовсе не узнаете золотую пятерку первых мест: не исключено, что Call of Duty и даже (это только предположение!) непоколебимый Vice City доживают свои последние дни на вершинах чарта. Кроме того, послед-

ний вышел в свет еще летом прошлого года, так что, по нашим правилам, все равно скоро покинет хит-парад вполне законным образом.

Из других интересных: невероятный взлет и возвращение в чарты

замечательного Beyond Good & Evil (мы, честно сказать, не находим этому явлению логичного объяснения) и резкое падение рейтинга последнего Legacy of Kain. Все, как говорится, течет, все изменяется...

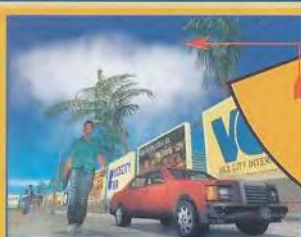
Хит-парад "ИГРА МЕСЯЦА" — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте "Игромании" (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать — сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компактках или на DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с ИЮНЯ по МАРТ 2003—2004 гг. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях "Игромании" итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

5 АПРЕЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ИЮЛЕ—АПРЕЛЕ 2003—2004 гг. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об "Игре месяца", полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компактках или DVD "Игромании" в рубрике "ИнфоБлок".



Grand Theft Auto: Vice City 9,6%



Need for Speed: Underground 8,5%



Call of Duty 5,1%



Star Wars: Knights of the Old Republic 8,3%



Max Payne 2: The Fall of Max Payne 7,5%

Я

, собственно, даже не знаю, с чего начать. За прошедший месяц в индустрии случилось как минимум два события, по совокупной мощи воздействия на коллективное геймерское бессознательное сравнимые разве что с глобальным потеплением или массивным тектоническим сдвигом где-то во чреве матери-Земли. Читайте по губам: в свет вышли Unreal Tournament 2004 и Far Cry. И если про первый все более-менее понятно — новые режимы, новое оружие, боевая техника и тому подобные признаки планомерной эволюции, — то со вторым все гораздо сложнее.

Понимаете, Far Cry — это не просто “новый высокотехнологичный экшен”. Это — новый мир, неевклидова геометрия, параллельное измерение, в которое внезапно угнул целый жанр. Откровение, уровня никак не меньше первого Half-Life или DOOM. Ваш первый вояж на джипе по райскому тропическому островку запомнится примерно так же, как ваш первый head-crab или первый убитый какодеммон. Начиная с этого дня мир никогда уже не будет прежним — буквально на ваших глазах во всемирном игроокеане образуется четкий водораздел: “мир до Far Cry” и “мир после Far Cry”. Аминь.

Из других новостей месяца: помимо Unreal Tournament 2004 большая семья онлайн-экшенов пополнилась игрой Battlefield Vietnam. Концепция культового

Battlefield 1942 оказалась на удивление живучей. Разработчики поменяли место действия, перерисовали декорации, придумали пару новых (весьма любопытных, но ни в коем разе не революционных) фишек, и... вуаля! Откуда ни возьмись, из старой глины получилась совершенно новая и, надо сказать, весьма достойная игра.

Кроме того, претерпев несколько существенных изменений, до нас все-таки добрался неуловимый мститель Сэм Фишер — в продолжении знаменитого стелс-экшена Splinter Cell от бравого солдафона Тома К. Скажем сразу: пусть Pandora Tomorrow и не станет “бомбой”, как первая часть, но свое место в сердцах народных масс она определенно займет. Фанаты Сэмми так и вовсе в массовом порядке встанут по стойке смирно при первых же аккордах музыки в главном меню.

Далее, вести из приставочного лагеря: в этом месяце из мира консолей до нас добрались два любопытных порта: kill.switch и Dead Man's Hand — игры абсолютно разные и совершенно точно не PC'шные. Первая — любопытнейший экшен с неповторимым геймплеем и никакущим (надо, конечно, сказать “стильным”) — но почему-то не получается) дизайном, ну а вторая — редкая в наше время разновидность игр-вестернов. Конечно, в тени титанов нынешнего номера обе эти игры едва заметны, однако мы можем смело порекомендовать их всем владельцам не самых современных видеокарт и любителям небанального геймплея.



Ну и напоследок обратите самое пристальное внимание на россыпь не самых хитовых, но определенно занятных игр. Аддон к лучшему на этой планете спецназ-симу Rainbow Six 6: Athena Sword, стопроцентно натуральный (да-да, как сок) Diablo-клон — “Клинок доблести”, хардкорный подводный симулятор Silent Hunter II и забавнейшую “средневековую” стратегию Castle Strike. Это — действительно неплохие представители своих жанров, и если вы ортодоксальный фанат хоть одного из них — ни в коем случае не пропустите.

Засим прощаюсь до июня. С вами был...
...Матвей Кумби, заместитель главного редактора



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель нашего майского тотализатора получит отличный приз, незаменимый в домашнем хозяйстве каждого истинного геймера, — клавиатуру Chicony Gaming Keyboard, разработанную специально для компьютерных игр! Девять программируемых кнопок, специальный джойстик в правой части панели, куча горячих клавиш, современный эргономичный дизайн и модный в этом сезоне черный цвет корпуса.

Победитель мартовского тотализатора

В марте победителем нашего тотализатора стал **Константин Садовник** (sadovnik_konstan@inbox.ru), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования. От имени редакции мы поздравляем товарища Константина и торжественно вручаем ему отличный цифровой фотоаппарат **Genius P313** от компании **Ultra Computers** (www.ultracomp.ru)!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

“Игромания” предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном “Игровом тотализаторе”. Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игровых хит-парада “Игра месяца”, который проводится с 10 мая по 1 июня. Прием писем заканчивается 20 мая.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kasperski's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой “Игровой тотализатор — май”. В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 20 мая.

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

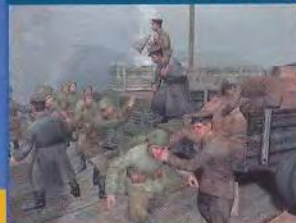
Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Call of Duty



Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2003

Пожалуй, лучшее экшен-попурри по мотивам Второй мировой на сегодняшний день. Полный набор увеселений: высадка в Нормандии, битва за Сталинград и штурм Рейхстага.

Action ■ Infinity Ward ■ Activision ■ 1C

Far Cry



Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action ■ CryTek ■ Бюка

Grand Theft Auto: Vice City



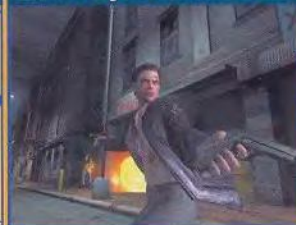
Рейтинг
“Мани” **9.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№07/2003

Убер-популярный гангстерский боевик в стилистике восьмидесятых. Жаркий асфальт Майами, красные кабриолеты, спортивные мотоциклы, гавайские рубашки и гаитянские мафиози. Однозначный блокбастер.

Action ■ Rockstar North

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Рейтинг
“Мани” **10!**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив в обертке дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action ■ Rockstar Games ■ Remedy

Need for Speed: Underground



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Action ■ Electronic Arts ■ Black Box ■ Софт Клаб

Prince of Persia: Sands of Time



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Ремейк одной из самых уважаемых игр начала девяностых. Великолепная графика, таинственный сюжет и умопомрачительная акробатика. В своем роде уникальный и неповторимый экшен.

Action ■ Ubisoft ■ Ubisoft Montreal Studio ■ Акелла

Silent Hill 3



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Атмосферная и мистическая история о рыжей девушке, которая однажды очутилась в мире чудовищных монстров, детских страхов и паранойи. Самая страшная игра всех времен и народов.

Action/Adventure ■ Konami

Star Wars: Knights of the Old Republic



Рейтинг
“Мани” **10!**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG ■ LucasArts ■ Bioware

Unreal Tournament 2004



Рейтинг
“Мани” **9.0**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Последняя ступень эволюции знаменитого многопользовательского экшена. Новые режимы игры, отточенный баланс и технологичная современная графика. Лучший представитель в своем классе игр.

Action ■ Epic Games ■ Atari

Власть закона



Рейтинг
“Мани” **8.5**

Полная рецензия
в “Игромании”:
№04/2004

Приквел к знаменитому “Коду доступа: РАЙ”. Киберпанковский сюжет, продуманная тактическая система и множество всевозможных хитростей. Лучший подарок для всех фанатов X-COM.

Стратегия ■ MUCI лог — Юз ■ Руссобит-М

ХАКЕРЫ-ЛЮБИТЕЛИ И ПРОФЕССИОНАЛЫ

“Вы посмотрели драму “Пиф-паф”. Охотник и заяц... Кто прав? Кто не прав?”

Как сказал один западный гуманист, люди считают своим все, что плохо лежит. А плохо лежит, по его мнению, все, что не прибито гвоздями. После того как у людей появились компьютеры и возможность удаленного доступа к ним, плохо лежащих вещей в мире прибавилось.

Проблема защиты информации сегодня актуальна, как и вчера. И завтра она никуда не денется, поскольку компьютерные взломщики исчезнут с лица Земли только вместе с компьютерами. Об этой проблеме, а также о людях, ее создающих, то есть о хакерах, мы сегодня поговорим. Тем более что понятие о том, что плохо лежит, у наших сограждан гораздо шире, чем на Западе. Наши люди методы, предложенные западным гуманистом, не остановят. Утащат все, вместе с гвоздями!

Служебная характеристика

Нарушителей прав виртуальной собственности принято разделять на две большие категории: *хакеров* и *кракеров* (не путать с *крекерами*!). О первых все слышали, хотя большинство ни разу не сталкивалось. Плодами деятельности вторых пользовался, хоть раз, практически каждый. И не надо хлопотать невинными глазками. Папочку **Crack** открывали? Получали возможность с помощью скасфайлов пользоваться дорогой лицензионной программой, заплатив 100 рублей?!

И хакеры, и кракеры совершают преступление, наказуемое выдачей стандартного набора лагерного белья на срок, указанный в приговоре суда. И первые, и вторые имеют дело со взломом. Только хакеры “работают” по Сети, бомбят удаленные компьютеры, и потерпевший находится от них на любом расстоянии. Кракерам же, большей частью, нужен непосредственный контакт с “ломаемым” программным обеспечением.

Для защиты от хакеров не придумано пока лучшего средства, чем толковый системный администратор. Хотя многие считают, что львиную долю полезной деятельности админа

составляет решение кроссвордов, чтение игровых журналов, написание писем знакомым до седьмого колена, поиск “смешных” картинок в интернете, а также многочасовое зависание в чатах и форумах, — это не так.

Не все админы являются хрупкими девушками, тем не менее все они прикрывают своей грудью конфиденциальную информацию от посторонних хакерских глаз... Им за это платят зарплату. Иногда маленькую и жалкую, иногда крупную и весьма... Все зависит от размера “груды”, то есть опыта и квалификации. Хороший админ продолжает защищать подведомственную сеть даже во время священного сна в рабочем кресле. Что бы ни думали по этому поводу некоторые отсталые руководители.

Найти админа и поговорить с ним несложно. Он обитает в любой компании, имеющей парадный выход корпоративной сети в интернет. И стоит это недорого. Чашечка хорошего кофе, капля внимания — и он сам заведет разговор о великом противостоянии между силами порядка (админами) и хаоса (хакерами). Нам удалось взять интервью у системного администратора одной крупной компании.

“Игромания” ([И]): Где находится твое место на линии антихакерского фронта, и как давно ты ее обороняешь?

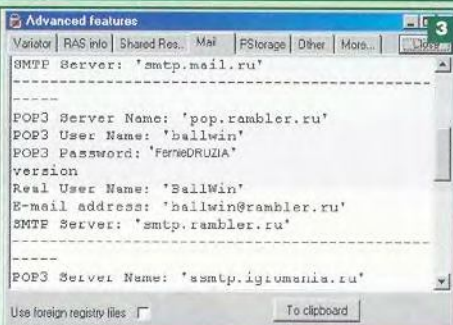


Админ ([А]): Не хочу испытывать судьбу, поэтому обойдемся без точных наименований и полных имен. Как-то компания RSA Security заявила о непреступной защите своей сети и через пару дней была взломана. Так что — не надо громких имен... Работу админа я получил, еще будучи студентом факультета защиты информации. Многие небольшие фирмы берут на работу студентов. Они могут себе позволить просиживать ночи напролет за относительно небольшой зарплатой. К тому же набираются опыта, который позволит потом получить более высокооплачиваемое место.

[И]: Хакер, на твой взгляд, тоже человек? Можешь составить фоторобот лица хакерской национальности?

[А]: Человек он или нет, зависит от причиненного ущерба. А вообще, хакеров можно условно разделить на несколько групп. Различаются они в основном уровнем знаний. В первую группу я бы включил тех, кого хакерами можно назвать с большой натяжкой, и то лишь по причине предпринимаемых попыток взломать защиту. Это скорее не хакеры, а хаЦкеры, или хаЧеры. Желание напасть есть, а вот знаний — нет. Методы и приемы взлома вычитаны на хакерских интернет-страничках. Применяемые утилиты скачаны оттуда же. Все, что они делают, есть глупо-

1. Лучшее средство от склероза, если надо вспомнить чужой пароль.
2. Не забудьте сохранить полученный пароль, чтобы не забыть его еще раз.
3. Получив почтовый пароль, взломщик может писать письма от вашего имени.





пость, местами переходящая в идиотизм. Удача улыбается им, если на другом конце сеть не защищает никто. Или админ по уровню развития брат-близнец хачера (такое редко, но встречается). Если это случилось, то последствия непредсказуемы.

Одно можно сказать точно: хачер испоганит все, до чего дотянется. Может просто уничтожить файлы. Может исписать страницы сайта матерщиной... Это они особенно любят. Ведь таким макаром обычно развлекаются малолетки. Они приходят в Сеть из подъезда. Любая чистая и доступная стена воспринимает-

ся ими как вызов. Ее немедленно распи-сывают трехбуквенным словарным запасом. Попав в Сеть, они делают то же самое. Подростковый вандализм и действия хаЦкеров — одного поля ягоды. Как и телефонные шутники, эти сетевые тролли считают свои действия анонимными и поэтому ненаказуемыми. Практически, в 100% случаев это не так. Хачеры оставляют за собой столько следов, что найти их не составляет никакого труда. Они «неуловимы» только по одной причине: никто не хочет связываться. Легче плюнуть, изменить пароль и вер-

нуть исправные страницы сайта на место. Однако если глупый хачер нагадит на крутом сайте и админу солидно за это влетит, виновник будет обязательно выловлен и показательно выпорот на солидные бабки.

Общее количество пользователей Сети день ото дня растет. Быстрее, чем поголовье кроликов на ферме животноводо-ударника. Каждый новоприбывший — личность. А, как известно, не с каждой личностью можно пойти в разведку по чужим огородам, и не каждой — доверить поддержать свою кружку пива. Вместе с послушными воспитанниками детских садов, которые прослушали полный курс лекций «Что такое хорошо и что такое плохо», в Сеть проникают порочные «плоды» чисто домашнего воспитания.

Процесс саморазвития, ограниченный четырьмя стенами и общением с узким кругом родителей, идет извилистыми путями. Некому объяснить (лопаткой по голове), что брать чужие саночки и ломать не тобою сделанные песочные куличики — нехорошо. Такое дитя природы считает своим все, что видят его глазки и до чего могут дотянуться его ручки. Радиус хватательного рефлекса ограничен только личной сообразительностью. Если на пути к банке с вареньем стоит закрытая дверца шкафа, то вероятность того, что варенье окажется в прожорливом животике, равна способности эту дверцу открыть.

[А]: Хацкеры — чрезвычайно вредное явление. Проверка защищенности трех миллионов веб-сайтов показала, что 4/5 из них весьма уязвимы. Неудивительно, ведь большинство созданы простыми пользователями Сети. Люди создавали их, чтобы донести желаемым интересную информацию. О том, что кто-то может ее повредить, особенно не задумываются, пока это не становится фактом. Сегодня интернет напоминает огромное ветвистое дерево. Хачеры прыгают с ветки на ветку, как стая обезьян, и портят все, до чего могут дотянуться. Из-за них возникают разговоры о необходимости ужесточения контроля за пользо-



История, доказывающая, что некоторые хачеры любят похачить бесплатно

Гражданин П. из города К. приобщился к мировому интернет-сообществу посредством покупки модема. Месяцем ранее такое же радостное событие произошло в жизни юного ученика школы №X того же города. К моменту приобретения модема гражданином П. ученик уже считался знатоком интернета в кругу знакомых. Он даже ошибочно считал себя хакером, поскольку посетил хакерский сайт ****.*** и скачал оттуда несколько утилит.

Ни гражданин П., ни юный Вася друг друга не знали, не водили общих дел и не имели никакого желания узнать друг друга поближе. Так бы и было дальше, если бы Васе не пришлось в голову опробовать скачанные утилиты. Среди них была программка для сканирования сети в поисках открытых портов. Может, и это не привело бы к последствиям, если бы не одно «но». Гражданин П. до покупки модема увлекался играми. Именно это полезное во всех отношениях дело привело к неприятностям и встрече героев. Дело в том, что П., с группой энтузиастов из своего дома, некоторое время назад организовал локальную сеть. По локалке в Unreal и Quake рубились до потери сознания от усталости — или от ласкового удара жены скалкой по ушам (поскольку мешали нормальным женам спать).

Обеспечить сеть какой-нибудь программой связи было, что называется, лениво. Нашли гениальный способ. Все участники сети открыли полный доступ к дискам «С:». Зачинщик сетевой битвы писал текстовый файл, типа: «Ну че мужики? Мои все спят, порубимся? Создаю игру в 24:00». Этот файл кидался всем включенным в сеть компьютерам на рабочий стол и назывался как-нибудь очень заметно, вроде **Сегодня_всех_порву_на_части_Саня.txt**.

Чтобы оповестить всех о том, что им пришла почта, Саня открывал сетевое окружение и обращался к флоппи-дискам товарищей по сети. В ночной тишине малогабаритной квартиры треск пустого флоппика был слышен из любой точки, даже там, где вечно журчала вода. Чем бы ни был занят хозяин, он немедленно мчался на цыпочках к компьютеру. Если в этот критический момент музыкальное похрапывание жены не нарушалось более громкими и крепкими выражениями протеста, матч начинался по расписанию. Связь была простой, но действенной.

Именно в таком состоянии встретились

сканер Васи М. и компьютер гражданина П. Причем Вася узнал об этом сразу. Компьютер П. был открыт для его постороннего доступа, как церковь на пасху. Когда первая волна радостного осознания собственной крутости прошла, Вася задумался о практическом использовании своего успеха. Первые идеи о форматировании диска С:, переименовании папок нецензурными словами, замене картинки рабочего стола на красочно-генитальную композицию собственного рисования были отброшены. Невозможность посмотреть самому и показать друзьям выражение лица потерпевшего в момент обнаружения взлома губила всю красоту момента.

Озабоченный Вася неделю напряженно искал решение проблемы и нашел его в каком-то журнале. Он вычитал, что пароли имеют расширение .pwl и обычно хранятся в папке Windows. Похимичив с pwl-файлом и утилитами для его чтения, Вася узнал логин и пароль интернет-карты незнакомого ему гражданина П. Юный «хакер» решил, что на него свалился совершенно халявный доступ в интернет. Какой бы большой ни была карточка, но друзей у Васи, которым ему надо было доказать свою крутость, оказалось еще больше. Щедрый парень умел делиться. И через очень короткий промежуток времени П. не смог выйти в Сеть, поскольку на его счету был абсолютно «голый Вася». Он очень удивился, но пошел на почту за новой карточкой. И так раз за разом. Пока однажды карта не закончилась сразу после того, как он один-единственный раз проверил почту. Изрядно расстроенный гражданин П. поехал на разборки в офис провайдера. На этом сказка о халявном интернете и славном хакере закончилась. Через пять минут были известны все номера телефонов, с которых умыкнули до полного нуля очередную интернет-карту пострадавшего. Еще через час было написано заявление о краже в милицию. А еще через два — заплаканный «хакер» рассказывал, как было дело.

Гражданин П. отсудил у родителей юного взломщика сумму, равную стоимости компьютера, с которого тот осуществил взлом.

Утилита PwllTool (см. рис. 1—3) предназначена, по мнению ее разработчиков, для забывчивых людей. Эти несчастные склеротики могут освежить свою память, вспомнить забытый пароль. Даже если не знали его никогда и он вовсе не их...

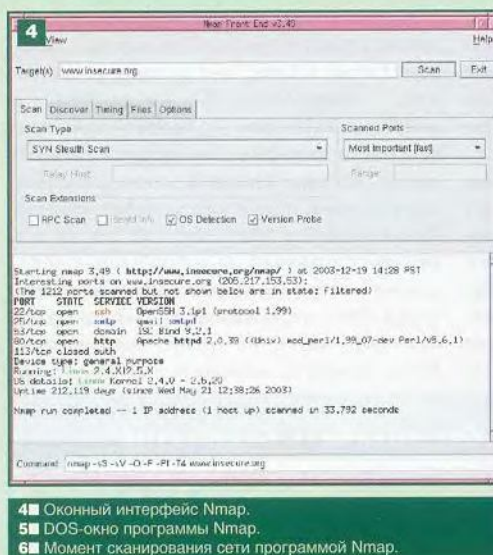
вателями в Сети. Они пилат сук, на котором сидят.

Действительно, им говорят: «вы губите идею интернета как общества свободных анонимов», — а они слушают, и пилат сук. Им говорят: «ваши действия не несут никакой пользы, только большой вред», — а они слушают, и продолжают пилат сук.

[А]: Другую большую группу составляют хакеры-любители. То есть те, кто не получает практической пользы от факта взлома. Их интересует сам процесс. Это студенты, работники фирм, связанных с информационными технологиями, другие люди, серьезно интересующиеся вопросами преодоления защиты... Все они обладают достаточными знаниями.

В отличие от хакеров, хакер-любитель всегда стремится замести следы. Возраст не тот, чтобы попадаться, да и подготовка на уровне. Вычислить их гораздо труднее. Как правило, взлом для хакеров этой группы является чем-то вроде сложной интеллектуальной игры. Как паззлы, складывающие они обрывки полученной информации и пытаются собрать цельную картину системы защиты. В случае удачи — часто ограничиваются уведомлением хозяину пострадавшей сети или сайта о факте взлома. Например, размещают на первой странице текст, вроде такого: «Ваш(а) сеть/сайт взломаны. Поменяйте защиту/админа. Это было легко!».

Благородные взломщики — несбыточная



мечта морально здорового общества! Представляете, вы идете к себе домой, дверь настежь, ничего не взято, а на столе лежит записка: «Мы взломали вашу квартиру. Это было легко! Немедленно смените замки!».

[А]: Элита компьютерных взломщиков — профессиональные хакеры. В этом случае ни о каком благородстве речи не идет. Получение наживы в чистом, вернее в грязном, виде. Тут и шантаж с угрозой обнародовать финансовые документы фирмы, и перевод денег на собственные счета, и промышленный шпионаж, и

кража... Работают по заказу криминальных группировок, фирм-конкурентов. Для получения паролей они не гнушаются подкупом сотрудников компаний-жертвы. Поступают туда на работу. Используют проститутку... В общем, весь джентльменский набор парня по имени Бонд, который Джеймс. Эти хакеры наиболее опасны, поскольку имеют очень высокую квалификацию. Они устраивают у себя целые исследовательские лаборатории в поисках методов взлома защиты интересующего их объекта. Поку-

История благородного взлома

Небольшой онлайн-магазинчик обслуживала маленькая служебная сеть. Компьютер владелицы работал под управлением Windows 2000. Кроме рабочих программ, баз данных и прочего, он использовался в качестве веб-сервера, для чего на нем был установлен IIS 5.0. Другие компьютеры, обслуживающие магазин, были объединены в сеть, защищенную системой SNORT. В одно не самое прекрасное утро владелица (назовем ее Нина) включила свой комп и сразу поняла, что ее сеть взломана. Фоновый рисунок рабочего стола был заменен картинкой с весьма доходчивым текстом (излагается в «мягком переводе»):

— Чудаки на букву М! Я имел честь вашего компьютера. Все ваши пароли и защиты — туфта (приведены примеры туфты). Надеетесь, что я все это не стер? Продолжайте надеяться! Жека Свежеватель.

Нина телефонным звонком немедленно вытряхнула своего сисадмина из теплой кровати и проплакала ситуацию в трубку. Первым делом сисадмин проверил журналы регистрации сервера IIS на предмет обнаружения следов Unicode Attack. Это известный изъян программного обеспечения веб-сервера IIS 5.0 от компании Microsoft.

Именно так в большинстве случаев взломщики получают полный контроль над компьютером. Он использует возможности оболочки системы cmd.exe, которая выполняет команды на веб-сервере. В случае успеха хакер получает полный список каталогов диска C: атакуемого компьютера. Выясняет содержимое разных каталогов, их структуру

и, в конечном счете, уясняет принципы организации объекта атаки. Эта дыра описана в базе данных CVE по адресу <http://cve.mitre.org/cgi-bin/cvename.cgi?name=CVE-2000-0886>.

Однако файл default.htm был совершенно цел. Зато в журнале IIS было кое-что интересное. Накануне, с 22:10:10 и до 22:15:57, отмечался запуск cmd.exe с параметрами /c+dir.exe+, /c+mkdir.exe+jukjill\hk, c:/jukjill/hk/hk-0.1/hk.exe+rename+inetpub\wwwroot\default.htm+ default.dm2, /c+dir.exe+inetpub\wwwroot. Просмотр журналов системы защиты SNORT за период с 21 до 24 часов того же дня позволил понять, что же произошло. Первая интересная запись была зафиксирована в 21:30:34. Она начиналась строкой **[**] SCAN nmap fingerprint attempt [**]**. Эта строка говорила о том, что взломщик сканировал сеть программой nmap. С помощью нее хакер узнал основную информацию о компьютере Нины. Затем, по протоколу tftp, через cmd.exe, на ее компьютер были загружены программки hk.exe и netcat.exe.

Как видно из приведенных выше параметров, для них создавалась система каталогов. Итак, стали известны несколько утилит, которыми пользовался хакер, — nmap, hk, netcat. Утилита hk.exe повышает уровень доступа юзера до уровня администратора (используя ошибку IIS Web Traversal Unicode Vulnerability). После ее применения становится доступным соединение netcat и добавление учетной записи в группу адми-

нов. Далее хакер переименовал файл default.htm в default.dm2.

Однако, судя по записям в журнале, дальнейшие попытки использовать hk.exe провалились. И неудивительно, поскольку она рассчитана на применение в Windows NT с IIS 4.0. Тогда была предпринята попытка воспользоваться ошибкой переполнения буфера IIS 5.0 (Null-Printer Overflow). Строки с шестнадцатеричной последовательностью от 0x47 до 0x90 (выполняющие команду GET /Null.printer HTTP 1.0) в журнале SNORT красноречиво заявляли об этом. Такую ошибку использует утилита jill и ее вариант jill-win32.exe (обратите внимание на параметры cmd, приведенные выше). После запуска утилиты хакер установил прямое подключение к компьютеру Нины. Теперь он мог реализовать все свои тайные фантазии, удалять любые файлы, заменять бухгалтерскую документацию подборкой журнала «Пчеловод-любитель», порадовать посетителей магазина измененными ссылками на порносайты...

Но ничего подобного хакер делать не стал. Он просто скопировал файл, содержащий пароли (sam, для Windows 2000), и заменил Нине фоновый рисунок. Пароли, возможно, были получены из файла sam с помощью той же утилиты, которую использовал незадачливый хакер Вася из предыдущей истории.

В любом случае, Нине с админом предстояла большая работа по переустановке всего и вся. На благородство взломщика надеяться, но файлы лучше обновлять.

пают дорогостоящее оборудование. Занимаются даже теоретическими исследованиями.

[И]: Значит, высокое мастерство хакера всегда зло?

[А]: Все намного сложнее... Дело в том, что некоторые вопросы безопасности лежат очень далеко от простых пользователей Сети. Высокоразвитые страны, производящие львиную долю мирового софта, стремятся использовать свое положение. В программное обеспечение закладываются логические бомбы, которые по сигналу извне приводятся в действие. С той же целью в ПО специально вводятся ошибки, чтобы, например, в случае военных действий получить контроль над компьютерами врага.

Все это может показаться некоторым паранойей. Ничего подобного! Иракские системы ПВО, купленные во Франции, оказались во время войны заблокированными. В начале боевых действий были активированы логические бомбы в программном обеспечении комплексов. И они превратились в груды железа. Теперь подумайте, сколько у нас компьютеров, работающих под управлением Windows?

Сколько ответственных механизмов работает под чутким руководством другого импортного ПО? Те, кто считает его полностью безопасным, имея в виду отсутствие "злонамеренных" модулей, крепко спят. Вот чтобы сон их был не только крепким, но и на самом деле безопасным, нужно все точно выяснить. Может ли государство заботиться о собственной безопасности, используя незаконные методы? Может ли оно использовать хакеров для взлома и изучения некоторых программ или для тайного получения секретной информации? Будет ли это злом?



Вошедший в Сеть — помни, ты смотришь на нее со своей стороны экрана, но и Сеть смотрит на тебя с другой стороны! Ничто не стоит так дешево и не ценится так дорого, как пропавшие с винчестера неизвестно куда важные данные. Не испытывай судьбу, запасайся системами защиты марки Firewall, Broudmouer, системный администратор (одна штука). Тогда не придется потом рвать на себе волосы.

Кстати, вы замечали, сколько вокруг лысых предпринимателей? ■

Загадочная история о "Лунном лабиринте"

Неизвестно, когда это началось, но атака на Пентагон была впервые замечена в марте 1998 года. Хакер действовал чрезвычайно ловко. Следы были настолько запутаны, что системным администраторам с трудом удалось обнаружить факт вторжения. Дело было громким, но на этом не кончилось. Атаки продолжались с завидной регулярностью и получили кодовое название "Лунный лабиринт".

Агент национальной безопасности США Джеймс Адамс (James Adams) назвал их самым настойчивым и серьезным наступлением на Соединенные Штаты. Вот так! Высочайший профессионализм хакеров, их нацеленность на секретное военное ведомство дали повод аналитикам говорить о финансировании атак иностранным правительством. К расследованию были привлечены лучшие умы США. По первому их запросу вызывали самых опытных специалистов. Тем не менее атаки продолжались, ответа все не было. Наконец, в 2001 году виновники, хоть и не по именам, были названы.

Следователи выяснили, что все атаки велись с семи российских IP-адресов. Многомный отчет скрепили подписями, печатями, перекрестились и передали в государственный департамент. Американские дипломаты немедленно накатали ноту протеста, в которой жаловались на хакеров и просили Россию прекратить подобные выходы. Но почему-то понимания не встретили... Из Москвы на их жалобу ответили тихим, пронзительным полусшепотом.

RU: "Ммм... Что-то путаете. Указанные вами номера телефонов не могли работать в те дни, когда обижали ваш Пентагон. Кстати, в какие именно дни это произошло?"

USA: "Ничего мы не путаем! Нас уже три года терроризируют с этих номеров!!!"

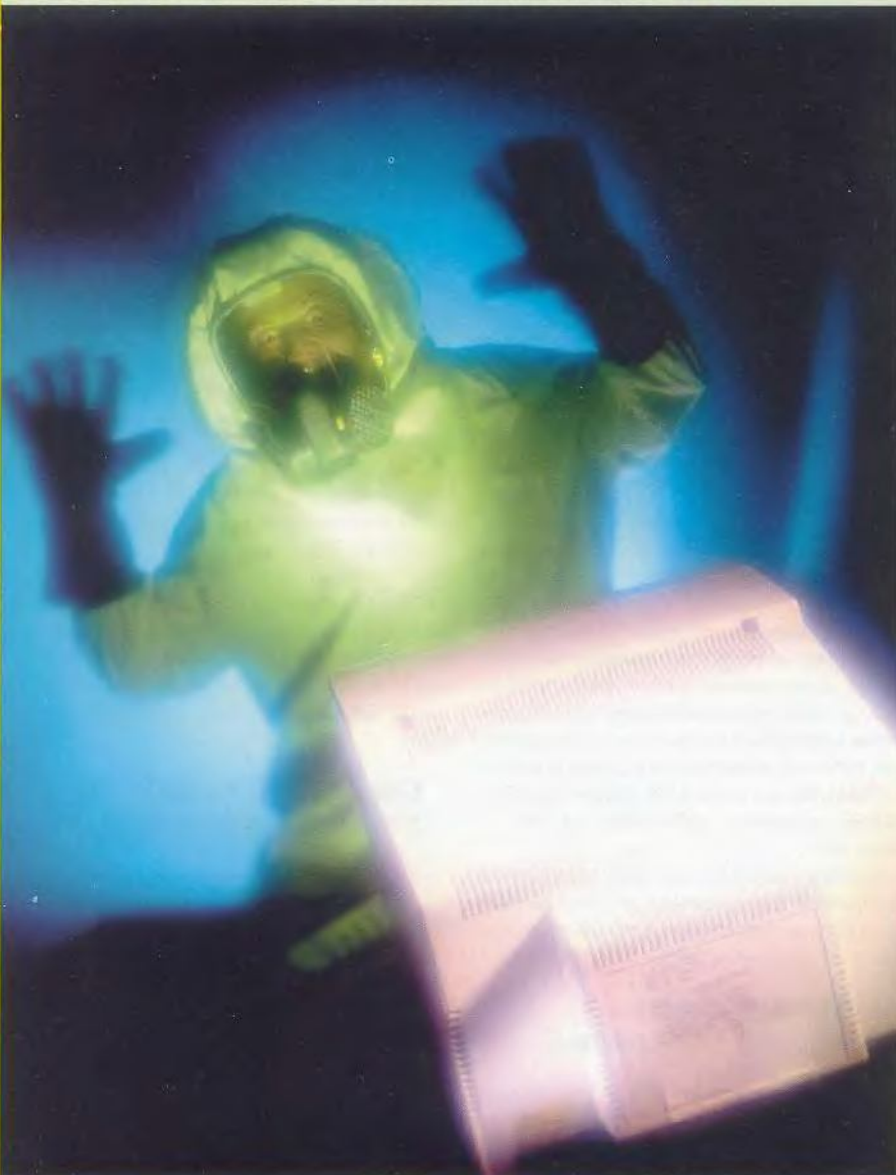
RU: "Ммм... Путаете, путаете. Эти номера уже как раз три года не работают. Вообще, мы против терроризма в любых проявлениях. Можем доказать".

И Россия обратилась к секретарю ООН с официальным предложением выработать международные законы о борьбе с терроризмом и преступлениями в сфере информационных технологий.

RU: "Вот так вот! Какие могут быть к нам вопросы? Никаких телефонных номеров не знаем".

USA: "Вы, вы, вы..." — Им, видимо, хотелось сказать что-то еще, но характер предложения никак не соответствовал дипломатическому статусу беседы. После этого американские средства массовой информации сообщили, что хакерские атаки на Пентагон были организованы с ведома российских властей. Само собой, российские власти обиделись, переписка продолжилась. И правда, взяли моду — у террориста в машине взорвался баллон с бытовым газом, так почему-то хватают наших агентов спецслужб!

А в это самое время, возможно, где-то под городом N семь неизвестных российских IP-адресов, приняв на орденосносную грудь и обнявшись, пели тихим, пронзительным полусшепотом: "...И Родина щедро поила меня березовым соком, березовым соком".



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

КПК для пьяных водолазов

Удивить сейчас кого-либо новой моделью КПК довольно сложно, во всяком случае, если речь идет о технических характеристиках. А если подойти к проблеме с другой стороны, с точки зрения потребительских свойств?

КПК — это такая вещь, которая должна быть со своим хозяином каждую минуту. А



вдруг этот хозяин пойдет на улицу, а потом БАЦ! — и уронит свой наладонник на землю или того хуже — в

лужу? Может такое случиться? Да запросто! Примерно таким путем двигались дизайнерские поиски немецкой компании **TimbaTec**. Результатом такой отеческой заботы о пользователях стал **TimbaTec Pocket PC** — ударопрочный и водонепроницаемый КПК.

Технические характеристики новинки не хватают звезд с неба, но и поводов для разочарований **TimbaTec Pocket PC** не дает — достаточно взглянуть на спецификацию:

Процессор: Intel X-Scale 400 МГц

ЖК-дисплей: 3,8", 320x240 TFT

ОС: MS Windows Pocket PC 2002

Интегрированный адаптер беспроводной связи (Wi-Fi 802.11b)

Интерфейсы: Bluetooth, USB

Беспроводная синхронизация с док-станцией

Разъемы расширения: PCMCIA, Compact Flash (оба разъема с водонепроницаемой крышечкой)

Аккумулятор: 4 Ач

Аксессуары: сканер штрих-кодов, 13,56 МГц RFID-датчик (TAG, I.Code ISO TAG), 125 кГц HI-TAG-датчик

Вдобавок к своим "бронебойным" свойствам и бодрым техническим характеристикам **TimbaTec Pocket PC** еще и выглядит симпатично — не стыдно будет на людях достать.

Купил e-book — спас газету

Уже не первый год ведущие инженерные умы планеты пытаются оградить бумажные газеты и неинтересные книжки от браконьерского истребления в сортирах и ватерклозетах. Неумолимая логика подсказывает, что дать решительный отпор туалетным агрессорам можно только полной заменой бумажных носителей информации на электронные. Одна беда — ведь газеты (вы не поверите!) еще и читают, а тот же монитор или даже ноутбук для этой благородной цели с собой в кресло или на диван не потащишь. Вот поэтому раз-

работкам электронных газет, построенных на базе монохромных мониторов высокой четкости, придавалось такое большое значение. Однако дальше прототипов дело не двигалось. И вот, наконец-то, создано первое серийное устройство такого типа — **Sony LIBRIe EBPR-1000EP**.

Электронная книга EBPR-1000EP использует новый дисплей производства **Philips Electronic Paper Display** с разрешением 800x600 точек. Главная цель, которую ставили перед собой разработчики, — максимальное соответствие электронной бумаги бумаге обычной. И все для того, чтобы **LIBRIe** одинаково комфортно читалась и при ярком солнечном свете, и в полутемном помещении. Визуально изображение на таком экране воспринимается, как распечатка лазерного принтера с разрешением около 170 точек на дюйм.



— Рабинович, а вы уже выписали газеты на следующий год?

— А зачем? У меня интернет есть.

— Ну-ну... А в туалет вы, наверное, с клавиатурой пойдете?

Анекдот

Еще одно важное достоинство новинки — низкое энергопотребление, ведь энергия расходуется

только в момент смены страниц, поэтому комплекта из четырех батареек AAA будет хватать для "перелистывания" 10 тысяч страниц.

Электронная книга имеет 10 Мбайт встроенной памяти, слот для подключения фирменной флэш-памяти **Sony — Memory Stick PRO**, а также оснащена клавиатурой, встроенным микрофоном и выходом на наушники (для работы в качестве диктофона) и интерфейсом **USB** для связи с ПК. Габариты **EBPR-1000EP** составляют 190x126x30 мм, вес — около 190 г.

Первыми испытывают на себе достоинства электронной книги, конечно же, японцы, причем каждому "испытателю" придется раскошелиться на сумму в \$365.

Домашний монстр из зверинца "Формозы"

Отрадно, что отечественный производитель все чаще и чаще идет в ногу с мировым рынком, а иногда даже умудряется забегать впереди паровоза. На этот раз отличилась

компания "Формоза", представившая компьютер просто убийственной конфигурации на базе самого нового процессора **AMD Athlon 64 FX-53**, анонс которого состоялся 18 марта этого года. Расписывать геймерам преимущества мощного домашнего компьютера перед дряхленькой "рабочей лошадкой" — все равно что агитировать бобров грызть молодые осины, поэтому

мы вежливо промолчим и предоставим вам возможность самостоятельно оценить технические характеристики новинки **Formoza 8240AXNF**.

Процессор: AMD Athlon-64 FX-53 (Socket-940, 1024 Кбайт, 2400 МГц)

Вентилятор: ZALMAN (Hi-End Class) 7000A-ALCU S940

Системная плата: ASUS Socket-940: VIA K8T800+VT8237 SK8V (SATA RAID, Gigabit LAN, IEEE 1394, 4xDDR400, U133, Wi-Fi, ATX)

Память: 2xDIMM 512 Мбайт DDR SDRAM REG PC3200

Жесткий диск: 2 диска 120.0 Гбайт Maxtor Serial ATA 6Y120MO (7200 об/мин, 8 Мбайт)

Накопитель на гибких дисках: 3,5" Mitsumi

Картовый: устройство ECR 3,5" SHUTTLE (Internal, USB, читает 6 типов карт памяти)

Накопитель на лазерных дисках: DVD+R/RW & CD-RW IDE 4x2x12 & 16x10x32 TEAC DV-W50D

Видеоадаптер: AGP Albatron 128 Мбайт FX5900PV GeForce FX5900 DDR 256 бит, AGP 8x, TV-OUT, DVI, DVD S/W

Звуковая карта: Creative Audigy-2 Platinum 6.1 (Retail)

Корпус: Miditower ATX Thermaltake V1000C Xaser III blue (7 вентиляторов в системе охлаждения с регулируемой скоростью вращения)

Программное обеспечение: Windows XP Home

Этот монстр будет стоить аж \$2880! При виде такой конфигурации компьютеры категории "Тебя я видел во сне" из рубрики "Разумный компьютер за разумные деньги" будут в испуге забиваться в угол и жалобно поскуливать.

Скоростной "резак" с убористым почерком

Оптические приводы **Plextor** давно завоевали репутацию быстрых и надежных устройств. Однако уважаемая компания вовсе не собирается почитать на лаврах и время от времени поднимает планку каче-



ства на очередную высоту, взять которую конкурентам ой как непросто.

В этот раз эстафетную палочку самого-самого комбо-привода подхватил "комбик" Plextor **PX-712A**, обладающий массой уникальных возможностей. Всеядность привода уже неспособна вызвать потрясения у искушенных пользователей, зато скорость работы порадует даже самых придирчивых потребителей:

Запись DVD+R — 12x
Запись DVD-R — 8x
Перезапись DVD-RW/DVD+RW — 4x
Чтение DVD — 16x
Запись CD — 48x
Перезапись CD-RW — 24x
Чтение CD — 48x

Для тех, кто с детства ненавидит математику, привожу результат простейших расчетов: запись DVD+R-диска объемом 4,7 Гбайт на таком приводе займет всего 6 минут.

Для предотвращения ошибок, связанных с преждевременным опустошением буфера используется технология **BURN-Proof** (для CD), **Lossless Linking** (для DVD+R/RW) и технология **Zero Link** (DVD-R/RW). Использование функции фонового форматирования и увеличенный до 8 Мбайт буфер позволяют во время записи одновременно проводить форматирование диска.

PX-712A также использует технологию **PoweRec** (Plextor Optimised Writing Error Reduction Control), которая в зависимости от качества используемого носителя DVD/CD определяет оптимальную скорость в процессе записи и, таким образом, позволяет предотвращать ошибки в процессе записи.

Но самая впечатляющая особенность нового привода — технология **GigaRec**, которая позволяет записывать до 1,2 Гбайт данных на стандартный 99-минутный CD-диск или до 1 Гбайт на 80-минутный.

Помимо этого PX-712A может защищать данные паролем на аппаратном уровне, в широких пределах управлять скоростью записи/чтения для бесшумной работы и даже регулировать скорость выброса приемного лотка.

Надежность привода подкрепляется двухлетней гарантией.

Падчерицы Creative

Компания Creative решила проявить заботу и о тех пользователях, которые не в состоянии выпотрошить свои карманы для приобретения **Audigy** и **Audigy-2**, выпустив две недорогие модели звуковых карт. Пользуясь случаем, еще раз упомяну, что покупка качественной звуковой карты должна "подкрепляться" приобретением не менее качественной и дорогой акустики, иначе разницу между

звучанием стобасковой карты и "бесплатного" **AC'97**-кодека на материнской плате уловить не удастся.

Первая новинка Creative называется **Sound Blaster Digital Music LX** и представляет собой внешнюю звуковую карту с интерфейсом **USB 1.1**. Карта оснащена разъемами: аналоговым **RCA**-выходом, цифровым выходом **S/PDIF**, разъемом для наушников и аналоговым **RCA**-входом. Стоимость **Digital Music LX** — \$45.

Вторая модель Creative **Ectiva 5.1** еще проще и дешевле — всего \$20 — является **PCI**-картой с аналоговым входом 5.1. Несмотря на свои скромные характеристики **Ectiva** поддерживает жизненно нужную любому геймеру технологию **EAX**.

Новинки первоначально поступят в продажу в Японии, но по заявлению компании очень скоро доберутся и до российской розницы.

Руки прочь от мобильного!

Только небо знает, сколько автомобильных аварий произошло по вине водителей, разговаривающих по мобильнику во время управления машиной. Выход из такой ситуации очевиден — использование специальной гарнитуры, например, наушников с микрофоном. Но далеко не всем нравится рулить с таким устройством на голове, поэтому компания **Jabra** решила предложить автомобилистам компромиссное решение — гарнитуру, которая крепится над лобовым стеклом автомобиля и таким образом одновременно выполняет сразу две задачи — не занимает ни руки, ни голову.

Эта полезная штука получила название **SP100** и представляет собой несложную конструкцию из динамика и микрофона на гибкой штанге. Устройство оборудовано **blue-tooth**-интерфейсом, весит всего 170 г и питается либо от автомобильного аккумулятора, либо от батарейки AA, которой хватает на 12 ч активного использования или на 20 ч в режиме ожидания. Главное — не использовать **SP100** совместно с "шедеврами" отечественного автопрома, так как, к примеру, услышать что-либо за тарыхтением двигателя "убийцы мерседесов" будет решительно невозможно.

Тихий и холодный

Современные компьютеры напичканы вентиляторами, как утка яблоками: один в блоке питания, один — на процессоре, еще один (а то и два сразу) — на видеокарте, а в особо тяжелых случаях приходится ставить дополнительный вентилятор и в корпус. При таком раскладе победа над высокой температурой часто стано-

вится пирровой победой — высокий уровень шума от этого взвода "карлсонов" делает работу за компьютером делом малоприятным. Поэтому уже не первый год производители систем охлаждения стараются решить две взаимоисключающие задачи — увеличить эффективность охлаждения и одновременно снизить уровень шума. Очередной вариант решения этой проблемы предложила известная фирма



Thermaltake. Новая система **SilentTower CL-P0025** имеет оригинальную конструкцию, состоящую из медного основания, к которому крепятся тепловые трубки; на трубки, в свою очередь, "надет" радиатор, состоящий из 59 алюминиевых пластин. К радиатору крепятся два маломощных вентилятора по 2500 об/мин каждый.

Однако хорошие охлаждающие свойства и низкий уровень шума — далеко не единственные достоинства новинки. **SilentTower** — универсальная система, которая может с равным успехом применяться со следующими типами процессоров: **AMD Athlon XP, Opteron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Intel P4 Socket 478 Northwood, Prescott, a**

также с **Intel Prescott LGA775**.

Технические характеристики вентиляторов SilentTower:

Размеры: 90x90x25 мм
Напряжение питания: 12 В
Скорость вращения: 2500 ± 10% об/мин
Максимальный ток воздуха: 52,24 CFM
Уровень шума: 21 дБ
Подшипник: 1 шариковый, 1 скольжения

Цифровая катана

Уникальный подарок сделала японским геймерам фирма **Hori**, выпустив игровой манипулятор для игры **Onimusha 3** в виде самурайского меча. Принцип действия этого чудо-



девайса под названием **Hori Katana: Soul Controller** очевиден — специальные сенсоры отслеживают перемещение меча в пространстве и передают эту информацию в игру, где виртуальный персонаж воспроизводит действия игрока.

Правда, опробовать такую катану смогут лишь владельцы **Sony PlayStation 2**.

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ Эволюция видеокарт: от Voodoo Rush до Rage 128 Pro

Антон Большаков

Осмелюсь предположить, что рынок графических систем — с его бурными взлетами и падениями, с ежемесячными 3D-революциями и необъятным стремлением к совершенству — является самой непредсказуемой и интересной отраслью компьютерных технологий. Тем не менее уже сегодня хронология событий прошлых лет частично, а подчас и полностью, забыта. А потому, сделав своеобразный экскурс в историю, мы постараемся понять, с чего же все начиналось.

Эпоха 3Dfx

Легендарная эпоха 3D-акселераторов взяла старт в далеком 1996 году. Именно в те наивные времена малоизвестная конторка 3Dfx впервые разработала ускоритель трехмерной графики — **Voodoo Graphics**. Все платы на базе Voodoo Graphics оснащались 4—6 Мбайтами памяти и работали в связке с уже установленной видеокартой. Для соединения видеокарты с ускорителем последний был оборудован двумя VGA-разъемами: один для соединения с видеокарточкой, другой — для монитора. В обычных режимах работы Voodoo попросту бездействовал, а при включении режима 3D — занимался обработкой изображения, что называется, от и до. Однако подобная связка сильно снижала качество 2D-изображения. Ибо на пути к дисплею сигнал от видеокарты проходил семь кругов ада — соединительный кабель акселератора, собственно сам ускоритель и кабель соединения с монитором. А потому следующим шагом в разви-

тии линейки 3Dfx стала видеокарта **Voodoo Rush**.

По сути, Voodoo Rush был первой попыткой 3Dfx совместить функции обработки 3D и 2D на одной плате. Ввиду своих особенностей новый чип лишился некоторых прелестей набора Voodoo Graphics и проигрывал ему по скорости практически в 1,5 раза. В своем большинстве видеокарты на основе Voodoo Rush оснащались 6 Мбайтами памяти. Значительного распространения платы на этом чипе не получили.

Вместе с Voodoo на свет появился **Glide** — знаменитый программный интерфейс 3D-графики для карт 3Dfx. Этот API получил большую популярность, многие про-



Вверху: первый графический акселератор от 3Dfx на базе Voodoo Graphics. Внизу: на Voodoo Rush отчетливо видно разделение видеокарты на две части. Одна половина от 3Dfx, другая — от стороннего производителя.



Типичный представитель Riva128-видеокарт.

рии Voodoo фирма 3Dfx приобрела очень хитрых и весьма могущественных врагов, одним из которых стала небезызвестная на сегодняшний день **nVidia**.

Инновационной разработкой nVidia стал графический процессор с кодовым названием **nv1**, на базе которого была сделана первая 2D/3D игровая плата **Diamond Edge3D**. Однако широкую популярность компания получила благодаря **Riva128**. Видеокарты, сердцем которых стал чип Riva128, обладали широкими возможностями по обработке 3D- и 2D-графики, а также полноценным видеовыходом **VIVO** (Video-In Video-Out). Справедливости ради отметим, что практически все функции прорисовки **Direct3D**-изображения у Riva128 были реализованы аппаратно. Как следствие, платы на этом чи-

изводи-
тели игр его поддержали. Ни один из существовавших в то время интерфейсов не мог сравниться с Glide по качеству и скорости построения изображения. Именно с выходом Glide и удачных карт се-

пе обладали нешуточной производительностью в Direct3D-приложениях.

Касательно технической стороны вопроса. Объем памяти у Riva128 невелик — хотя по меркам лет минувших все-таки приемлем — 4 и 8 Мбайт (для Riva128ZX). Кроме того, важно обратить внимание на частоту работы графического процессора и памяти — заоблачные 100 МГц! Между тем, платы на базе Riva128 так и не смогли стать достойной альтернативой Voodoo Graphics. Роль "убийцы Voodoo" была отведена новому поколению видеокарт — взрывному поколению TNT.

Каменный век игровой индустрии

К началу 1998 года каждая вторая карта выходила с девизом "быстрее и лучше Voodoo Graphics". От 3Dfx ожидали достойного продолжения серии ускорителей. Появление Voodoo2 моментально скинуло всех конкурентов к подножью пирамиды. Его производительность превосходила Voodoo Graphics почти в три раза!

Новый акселератор мог похвастаться полной поддержкой Glide версий 2 и 3, OpenGL, Direct3D. Причем, в отличие от своих предшественников, Voodoo2 обладал превосходной скоростью прорисовки изображения как в Glide и OpenGL, так и в Direct3D. Кроме того, с выходом в свет Voodoo2 в нашу жизнь вошли такие страшные понятия, как **мультитекстурирование**, **bump mapping**, **трилинейная фильтрация** и **краевое сглаживание**. С появлением функции мультитекстурирования ускорители научились накладывать два слоя текстур за один проход (раньше на это уходило две стадии обработки). Как следствие — поддержка мультитекстурирования со стороны приложения увеличила производительность видеокарточки. Возможность наложе-

ния двух текстур за один такт породила довольно-таки красивый эффект — **bump mapping**. Этот эффект позволяет создавать своеобразные карты рельефа или попросту — иллюзию освещенной поверхности с впадинами и выпуклостями. Кроме того, именно в Voodoo2 были впервые реализованы трилинейная фильтрация и краевое сглаживание. Эти две технологии позволили существенно поднять качество обрисовки изображения: цветовые перепады, видимые неровности и зазубрины позабыты, как страшный сон.

Тем не менее главным козырем нового акселератора стала технология **SLI** (от англ. *Scan Line Interleaving* — чередование выводимых линий изображения). По сути, SLI позволила связать два ускорителя в пару, увеличивая производительность Voodoo2 практически в два раза! При этом одна из карт обрабатывала четные строки



Очевидно, кулер на Riva TNT играл весьма посредственную роль...

построен по образу и подобию своего предшественника — Voodoo2. Новинка оснащалась современной 120-мегагерцовой SGRAM или SDRAM-памятью, объем которой варьировался в пределах 8—16 Мбайт. Кроме того, новый графический процессор поддерживал все разрешения вплоть до 1600 на 1200 точек, против 800x600 у Voodoo2 и 1024x768 у Voodoo2 SLI. В своем большинстве платы на базе Voodoo Banshee использовали AGP-интерфейс, и как следствие — имели большую пропускную способность в сравнении с PCI-версией карт.

Из очевидных недостатков Banshee можно выделить лишь отсутствие мультитекстурирования. И это при том, что производитель намеренно пошел на этот шаг. Ибо, в противном случае, Voodoo Banshee мог составить серьезную конкуренцию своему старшему брату — Voodoo2.

В состоянии вечной борьбы за новые технологии в свет выходит новый чип от компании nVidia — Riva TNT, основными достижениями которого стали пресловутое мультитекстурирование и поддержка 32-битного цвета.

Графический процессор Riva TNT построен по технологии **Twin-Texel** (именно так и расшифровывается аббревиатура TNT), которая обеспечивает присутствие двух текстурных модулей на одном чипе. Напомним, у Voodoo2 для этого отводилось два чипа! Кроме того, в режиме отключенного мультитекстурирования Twin-Texel позволяла накладывать по одной текстуре на две различные поверхности! Таким образом, Riva TNT демонстрировала прекрасную производительность практически во всех приложениях.

Касательно качества изображения. Платы на основе Riva TNT умели работать с тремя

изображения, а другая — нечетные. Объем видеопамати также суммировался и достигал невиданных размеров — 24 Мбайт. К слову о мегабайтах: все ускорители семейства Voodoo2 производились в двух модификациях — 8 Мбайт и 12 Мбайт памяти.

Вслед за выходом Voodoo2 компания 3Dfx анонсировала Voodoo Banshee, под кремниевой оболочкой которого объединились модифицированный Voodoo2 и полноценное 2D-ядро. С появлением Voodoo Banshee эпоха чистокровных 3D-акселераторов подошла к своему логическому завершению. В свою очередь, дебют 3Dfx на рынке видеокарт по праву приурочен к выходу Voodoo Banshee.

Как мы уже говорили, графический чип Banshee был



Вверху: на поверхности ускорителя можно выделить три чипа. Один для обесчета поверхностей и два для обработки текстур. Посредством этих двух чипов в Voodoo2 реализовано мультитекстурирование. Внизу: в отличие от Voodoo Rush, видеокарточка Banshee имеет единую архитектуру.



Вверху: 3Dfx Voodoo3 3000. Отличительная черта — белый радиатор, причем весьма необычной формы. Внизу: топовая модель всего семейства видеокарт Voodoo3. Обратите внимание — 3500-й оснащен TV-тюнером и специальным коммутатором VIVO.

видами фильтрации: билинейной, трилинейной и анизотропной. И если билинейную фильтрацию поддерживали практически все, то анизотропная — была в диковинку. Тем не менее, позднее выяснилось, что в реальности чип умеет работать только с билинейной фильтрацией. Анизотропная и трилинейная фильтрации попросту эмулировались видеокартой, что приводило к существенному увеличению скорости в ущерб качеству изображения.

Из технических характеристик TNT можно выделить 16 Мбайт шустрой SGRAM-памяти. Частоты работы памяти и самого чипа асинхронны — 110 МГц для памяти и 90 МГц у процессора. И раз уж зашла речь о частотах, именно с Riva TNT началось повальное увлечение разгоном видеокарт. В отдельных случаях отчаянные оверклокеры умудрялись завести свои видеокарты на запрелельные для TNT частоты — 120 и 135 МГц для чипа и памяти соответственно!

Итак, что же мы имеем? Компания 3Dfx в очередной раз выпустила превосходный графический акселератор Voodoo2, в то время как nVidia сделала ставку на качественный 32-битный цвет, анонсировав Riva TNT. Конечно, помимо этих компаний на рынке присутствовали и другие производители. В частности, можно выделить видеокарты на Savage3D от S3, G200 от Matrox и 3D RAGE PRO от ATI. Однако производительность этих видеокарт в 3D была просто смешотворной. Именно поэтому

упомянутые производители так и не сумели составить достойную конкуренцию 3Dfx Voodoo 2 и nVidia Riva TNT.

60 fps любой ценой!

В самом конце 1998 года, анонсировав **Rage128**, канадская компания **ATI Technologies** вошла в число производителей игровых видеокарт. По сути, графический набор **Rage128** существовал в двух модификациях: с суффиксами **GL** и **VR**. Первый предназначался для массового производства, второй же — для интеграции в материнские платы. Рабочие частоты ядра и памяти полноценного **Rage128 GL** составляли 90 и 110 МГц соответственно. Между тем, в функциональном плане карточки на **Rage128** так и не принесли ничего нового — все та же поддержка 32-битного цвета и трилинейной фильтрации вкупе с полноэкранным и краевым сглаживанием изображения. Заметим, что после **Riva TNT** мультите-

кс-турирование под-держивали все, и **Rage128** —

не исключение.

Тогда, осенью 1998-го, лидерами продаж были nVidia Riva TNT и 3Dfx Voodoo Banshee. Новоявленный графический процессор мог бы превзойти конкурентов и стать настоящей сенсацией. Но, к сожалению, ATI **Rage128** работал под управлением очень сырых и недоработанных драйверов, из-за которых этот чип сильно опоздал с выходом на рынок. В результате ему пришлось конкурировать уже со следующим поколением видеоакселераторов, представленным в образе 3Dfx Voodoo3 и nVidia Riva TNT2.

Новый виток в развитии видеокарт от 3Dfx ознаменовало слияние с **STB Systems**. Отныне компания прекратила продажу своих чипов сторонним производителям и начала поставлять видеокарты под собственной торговой маркой. К выходу в свет готовилась целая се-

рия новых чип от 3Dfx. В это же время компания судилась с nVidia. 3Dfx утверждала, что она имеет исключительные права на технологию мультитекстурирования, и пыталась доказать, что поддержка этой технологии в TNT незаконна. Но разбирательство затянулось и ни к чему не привело.

Новый продукт получил имя **Voodoo3** и был разделен на три вида: **Voodoo3 2000**, **Voodoo3 3000** и **Voodoo3 3500**. Каждая из видеокарт была ориентирована на определенного потребителя. Так, скажем, **Voodoo3 2000** — облегченный вариант для покупателей, считающих каждую копейку. В свою очередь, **Voodoo3 3000** ориентирован на массового пользователя. Что касается **Voodoo3 3500**, то здесь все просто — в сочетании с максимальной функциональностью старший чип семейства просто так обязан обладать зверской производительностью.

К слову о модельном ряде **Voodoo3**. Чуть погодя, в семействе **Voodoo3** появились еще две видеокарты — **Velocity 100** и **Velocity 200**, которые позиционировались, прежде всего, как сверхпроизводительное офисное решение.

Рассмотрим краткие характеристики и общие возможности семейства **Voodoo3**:

- тактовая частота **Voodoo3 3500** — 183 МГц (для чипа и памяти);
- тактовая частота **Voodoo3 3000** — 166 МГц;
- тактовая частота **Voodoo3 2000** — 143 МГц;
- тактовая частота **Velocity 100/200** — 143 МГц;
- поддержка **AGP 2x**;
- SDRAM/SGRAM-память;
- максимальный объем видеопамати — 16 Мбайт;



Один из представителей видеокарт серии Riva TNT2, а именно — Riva TNT2 M64.

- билинейная, трилинейная и анизотропная фильтрации;
- усовершенствованное 128-битное 2D-ядро от Banshee.

Узким местом, вызвавшим множество нареканий, стал максимальный объем видеопамати. Плюс ко всему, очевидным минусом всего семейства **Voodoo3** стало отсутствие поддержки 32-битного цвета. Хотя в действительности картинка обрабатывалась в полном 32-битном цвете, но по пути через кадровый буфер изображение конвертировалось в злосчастные 16 бит. Ситуация была очевидна — 3Dfx поставила на скорость и просчиталась. Мир узнал о **Riva TNT2**...

Следующий графический чип от nVidia был построен по технологии **Twin-Textel 2** и был разделен на два класса — полноценный и бюджетный. Представителями бюджетной серии стали **Vanta** и **Riva TNT2 M64**. По сути, Vanta — это удешевленный вариант графического процессора Riva TNT2 с поправкой на рынок дешевых компьютеров. В сравнении с полноценной версией чипа, Vanta работал на урезанной до **64** бит шине памяти, а также на заниженных тактовых частотах — **100** и **125** МГц. Хотя, сказать по правде, в эпоху TNT2 производители видеокарт довольно-таки часто отходили от эталонных значений тактовых частот. Так, например, на свет появлялись модификации Vanta с **110-** и даже с **150-**мегагерцовой памятью! Кстати говоря, вариант Riva TNT2 с приставкой M64 также причислен к видеокартам бюджетного класса и отличался от Vanta лишь рабочими частотами ядра и памяти. Помимо Vanta и M64, в природе существовали мощные (и как следствие — очень дорогие) видеокарты на базе графического ядра **Riva TNT2 (Regular TNT2)** и **Riva TNT2 Ultra**. Regular TNT2 отличался от Ultra только по тактовым частотам — **125** и **150** МГц для обычной TNT2 против **150** и **183** МГц для TNT2 Ultra.

Разобравшись с различными модификациями TNT2, переходим к технической стороне вопроса. Вне зависимости от типа графического ядра все видеокарты на базе Riva TNT2 комплектовались от **8** до **32** Мбайт SDRAM-памяти. Кроме того, все платы Riva TNT2 поддерживали высокоскоростную шину **AGP 4x**, а потому в случае необходимости могли оперировать текстурами прямо в системной памяти компьютера. К слову, о текстурах. Так же как и предшественник, Riva TNT2 не мог обеспечить качественную трilinearную фильтрацию. Простой анизотропии вообще и речи не

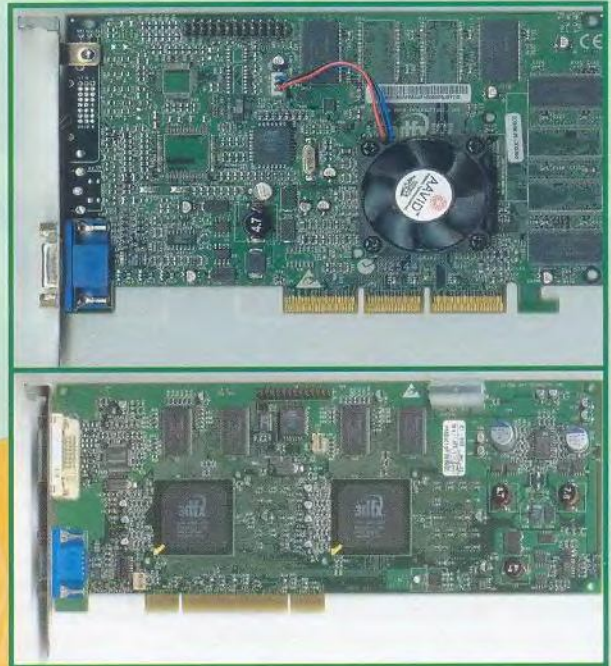
Сказать честно, Riva TNT2 Ultra была самой быстрой платой своего времени. Отчасти это произошло потому, что nVidia выпустила TNT2 раньше намеченного срока. Плюс ко всему, еще в далеком 1998 году инженеры nVidia сделали упор на качество изображения и, в частности, на 32-битный цвет. Ведь именно первый TNT задал курс развития видеокарт нового поколения. Что же касается 3Dfx, то, к несчастью, Voodoo3 не работал в 32-битном цвете, и это было значительным ограничением. Так, например, сам Джон Кармак с трудом находил аргументы в пользу 3Dfx.

Прошло около года с момента релиза ATI Rage128. И вот — ATI объявила о втором рождении Rage128. Обновленный чип получил имя **Rage128 Pro**. Шагая в ногу со временем, Rage128 Pro работал на частоте **140** МГц и оснащался быстрой **159-**мегагерцовой SGRAM-памятью. Кроме того, обновленный Rage128 обзавелся поддержкой анизотропной фильтрации, причем на весьма хорошем уровне. Что касается скорости и качества выводимого изображения, Rage128 Pro также показывал достойные результаты.

В режиме 32-битного цвета Rage128 Pro довольно часто обходил Riva TNT2. Однако подобная картина наблюдалась только в Direct3D-приложениях. В OpenGL все было в точности на оборот.

Между тем, если говорить исключительно о качестве изображения, то здесь неоспоримым лидером стал **G400** от Matrox.

Канадская компания Matrox, занимающаяся разработками в области графики и видео уже более 20 лет, анонсировала **G400** примерно в середине 1999 года. К основным достоинствам этого чипа можно отнести превосходное качество изображения в 32-битном цвете, а также поддержку технологии **DualHead Display**. С помощью этой технологии к видеокартам на базе G400 подключались два различных устройства вывода изображения — будь то простой монитор, ЖК-панель или теле-



Вверху: 3Dfx Voodoo4 4500. Младший представитель обновленной линейки Voodoo. Внизу: 3Dfx Voodoo5 5500. Было ли у Voodoo будущее? Возможно, что и нет...

визор. Более того, DualHead Display того времени стал прототипом нынешнего nView на видеокартах производства nVidia.

Прощай, король, прощай...

Осень 1999-го. Компанию 3Dfx стали ругать за отсутствие таких простых вещей, как 32-битный цвет и полнофункциональный AGP 4x. Вследствие чего на горизонте появляются **Voodoo4 4500**, **Voodoo5 5000**, **Voodoo5 5500** и **Voodoo5 6000**. Кремниевым сердцем нового семейства стал чип **VSA-100**, но неожиданно появились проблемы с его производством. Анонс новых видеокарт серии Voodoo был отложен. Проблема была еще и в том, что в команде 3Dfx не хватало персонала. В частности, над проблемами VSA-100 бились всего два человека! Некоторое время спустя акции компании резко упали в цене. Чтобы поправить свое положение, 3Dfx приняла решение анонсировать новую линейку Voodoo. Однако первая ласточка — Voodoo5 5500 — появилась лишь в июне 2000-го, но и то в ограниченных количествах. Платы на базе Voodoo4 4500, Voodoo5 5000 и Voodoo5 6000 обещали чуть позже. Между тем, пока маркетинговая служба расписывала все прелести запоздалого Voodoo5 5500, компания в агонии доживала свои последние дни. Как следствие — в декабре 2000 года nVidia купила 3Dfx с потрохами. Эра 3Dfx канула в небытие.

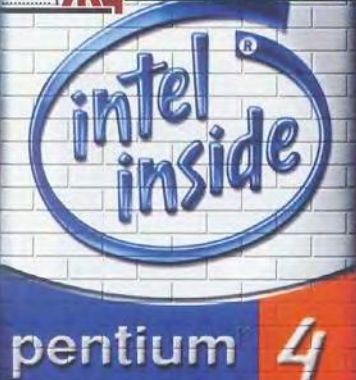
Вот мы и пришли к окончанию первой части нашего материала. В следующем номере "Игромании" мы продолжим разговор о развитии игровых видеокарт. Кроме того, только в июньском номере наш уважаемый читатель узнает, что такое вершинный и пиксельный шейдеры, кто придумал GPU и, наконец, кто же на сегодняшний день лидирует на рынке видеокарт. А также мы расскажем о том, как сгорали разгоряченные GeForce'ы и какую видеокарту предпочитают разработчики культового Doom III...



Эталонная плата на базе графического чипа ATI Rage128 Pro.

шлю! Однако в рукаве у nVidia всегда имела пара козырей...

По традиции сильной стороной видеокарт TNT2-серии была поддержка 32-битного цвета. В частности, TNT2 и TNT2 Ultra в этом отношении были просто на высоте! Что же касается 16-битного режима, то тут TNT2 заметно проигрывала видеокарточкам семейства Voodoo3. Но, скажите мне, кому нужен 16-битный цвет, если на дворе тотальная 32-битность? Правильно — никому, ибо отныне 32-битный цвет превратился в своеобразный стандарт де-факто в мире игровых приложений.



НОВАЯ ПЛАТФОРМА INTEL

PCI и AGP уходят в историю

Дмитрий Чеканов

Чипсеты **Intel i865P** и **i875P** (под кодовыми названиями **Springdale** и **Canterwood**) снискали немалую популярность. Они обеспечили современную, производительную и надежную платформу для процессоров **Pentium 4**. Однако разработчики Intel не сидят сложа руки. В мае должны появиться новые чипсеты серии **i915x** для массового рынка (кодовое название **Grantsdale**), которые придут на смену **i865P**. Наследником **i875P** станет **i925x (Alderwood)**. Что интересно, изменения коснутся и самого процессора. Для этих платформ **Pentium 4** будет выпускаться в новом **Socket 775**. Увы, но **Socket 478** доживает свои последние месяцы. При этом новая платформа будет обладать и другими отличиями.

Слот **AGP** исчезнет, вместо него будет использоваться шина **PCI Express**. С графическими картами же ситуация туманна. **ATI** и **nVidia** до сих пор спорят насчет правильной стратегии на новом рынке: лучше ли реализовать решение с изначальной поддержкой **PCIe** (выбор **ATI**) или лучше использовать чипы **AGP** с мостом для **PCIe** (вариант от **nVidia**).

Постепенно будет исчезать и шина **PCI**. Хотя на первых платах шины **PCI** и **PCI Express** будут сосуществовать вместе.

Новые материнки поддерживают следующее поколение **DDR SDRAM** — **DDR2**. Известно, что на чипсетах **i915x** будут установлены слоты как для новой памяти, так и для **DDR SDRAM**. Стоит отметить, что память **DDR2** уже начала появляться на рынке, но в мизерных количествах.

К концу года также начнут появляться системы на основе нового форм-фактора **BTX**. Он знаменует коренные изменения для материнских плат и корпусов. Однако внедрение форм-фактора **BTX** будет протекать независимо от выпуска новых системных технологий.

Впрочем, обо всем по порядку. Мы решили разложить все новшества по полочкам и оценить их значимость для геймеров и энтузиастов.

Новые подробности о BTX

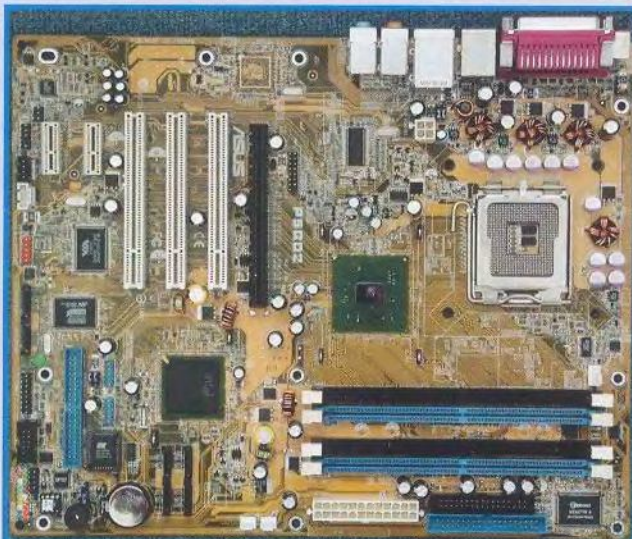
Форм-фактор компьютера определяет множество параметров, начиная от размеров и раскладки материнской платы, заканчивая требованиями к блоку питания и системным компонентам. Многие помнят переход от **AT** к **ATX**, который затянулся лет на пять. Сегодня в продаже присутствуют пла-

ты и корпуса формата **ATX** (и **MicroATX**), однако и его век заканчивается. Посмотрим на основные причины, которые заставили производителей начать переход на новый форм-фактор, а также на те преимущества, которые он нам принесет.

Форм-факторы меняются относительно редко (смотрите таблицу). И причина тому понятна: смена форм-фактора означает переход на новые корпуса, материнские платы и даже системные компоненты. А потребители очень неохотно их меняют.

Intel представила стандарт **BTX** еще в прошлом году. Но в первой половине 2004 года мы должны увидеть лишь эпизодическое появление материнских плат **BTX** (и то при удачном стечении обстоятельств), так что платы и корпуса **BTX** серьезно заявят о себе только в 2005 году.

Существует три причины перехода с форм-фактора **ATX** на **BTX**: решение проблем с охлаждением, снижение уровня шума и более удобная раскладка компонентов (о формате **BTX** мы говорили в одном из прошлых номеров, но остановимся более подробно на его особенностях).



Прототип платы Asus P5GD2. Мы видим один **PCI Express 16x**, два **1x** и три слота **PCI**.

Охлаждение — большой вопрос старого форм-фактора **ATX**, поскольку спецификация не предусматривает путей прохождения воздуха. Блоки питания разных производителей сильно отличаются друг от друга по обеспечиваемому воздушному потоку. Производи-

Форм-факторы и их история

Тип	Время появления
AT	1984
Baby AT	1990
ATX	1995
MicroATX	1997
FlexATX	1999
BTX	2003

тели могут размещать различные компоненты по своему желанию. Для установки дополнительных вентиляторов не предусмотрено каких-либо предписаний вообще. Результат получается плачевным: если корпус ПК дешевый, скорее всего, он не обеспечит должного охлаждения для современных, горячих процессоров. Наш совет: избегайте дешевых корпусов.

Отличия **BTX** от **ATX** на этом не заканчиваются. Во-первых, **BTX** предусматривает линейное расположение компонентов. Это гарантирует хорошее прохождение воздуха внутри корпуса ПК. Линейная раскладка также снижает турбулентность воздушных потоков, что уменьшает уровень шума.

Во-вторых, у нового форм-фактора изменился разъем питания. Теперь это **CFX12V**, который по внешнему виду не отличается от старого 24-контактного разъема **ATX12V**. В него были добавлены четыре дополнительных контакта для 3.3, 5 и 12 В, а также "земля". Дополнительный 4-контактный разъем питания в спецификацию **BTX** не вошел. Однако первые платы **BTX** смогут работать с блоками питания **ATX**.

В-третьих, **BTX** предусматривает использование специальных "объемных зон" для компонентов ПК. Дело в том, что различные компоненты в системах **ATX** размещены не лучшим образом. И они часто становятся барьером, мешающим пользователю установить новые компоненты. К примеру, мощные кулеры для процессора иногда нельзя установить

компонентов ПК. Дело в том, что различные компоненты в системах **ATX** размещены не лучшим образом. И они часто становятся барьером, мешающим пользователю установить новые компоненты. К примеру, мощные кулеры для процессора иногда нельзя установить

на системную плату из-за слишком близко расположенных конденсаторов. У систем ВТХ таких проблем не возникнет. В нем оговорены допустимые занимаемые объемы для всех комплектующих.

Кроме того, спецификация ВТХ предусматривает использование термального модуля, который позволит сохранить температуру ключевых компонентов на низком уровне. Модуль будет состоять из массивного радиатора и воздуховода. Он подключается к отверстию в задней части корпуса для эффективного вывода воздуха. Поскольку все компоненты расположены по ходу воздушного потока термального модуля, то в будущем вентиляторы графической карты и северного моста, вероятно, уйдут в небытие. Спецификация ВТХ оговаривает два размера термального модуля, при этом меньший модуль предназначен для систем MicroBTX. Сами модули отличаются по высоте на 2,5 см.

Что касается материнских плат, то спецификация ВТХ 1.0 описывает три размера материнских плат: **BTX**, **MicroBTX** и **PicoBTX**.

Форм-фактор ВТХ несет ощутимые изменения. И если вы планируете купить компьютер, корпус или материнскую плату в этом году, задумайтесь — может лучше будет дожидаться выхода стандарта ВТХ на большую

Характеристики DDR SDRAM и DDR2 SDRAM

Тип памяти	Тактовая частота (реальная)	Название	Пропускная способность (один канал)	Пропускная способность (два канала)
DDR266	133 МГц	PC2100	2100 Мбайт/с	4200 Мбайт/с
DDR333	166 МГц	PC2700	2700 Мбайт/с	5400 Мбайт/с
DDR400	200 МГц	PC3200	3200 Мбайт/с	6400 Мбайт/с
DDR2-400	200 МГц	PC2-3200	3200 Мбайт/с	6400 Мбайт/с
DDR2-533	266 МГц	PC2-4300	4266 Мбайт/с	8533 Мбайт/с
DDR2-667	333 МГц	PC2-5300	5333 Мбайт/с	10666 Мбайт/с
DDR2-800	400 МГц	PC2-6400	6400 Мбайт/с	12800 Мбайт/с

DDR400, чья пропускная способность равна 3200 Мбайт в секунду (1600 Мбайт в одну сторону и столько же в другую). Если бы память работала в режиме SDRAM, ее скорость составила бы 1600 Мбайт в секунду в одну сторону.

Для DDR SDRAM обычно указывают два значения частоты: реальную физическую (скажем, 200 МГц для памяти **PC3200/DDR400**) и эффективную частоту — 400 МГц (для того же примера). Конечно же, производители на своих продуктах ставят ту частоту, значение которой больше.

Теперь поговорим о двухканальном режиме работы системных плат. Если память работает на частоте 100 МГц, то она может передать 100 Мбит в секунду по одной линии. Если таких линий 64 (64-битный одноканальный интерфейс памяти), то мы получим 800

Вернемся к разговору о DDR2. Многие ожидали, что этот тип памяти будет использовать технологию "учетверения" пропускной способности — так называемую **QDR**-технологию (**Quad Data Rate**). К примеру, QDR используется в процессорах Pentium 4 с частотой системной шины 800 МГц (реальная частота — 200 МГц, эффективная — 800 МГц). Но этого не произошло. DDR2 по-прежнему остается памятью с удвоенной пропускной способностью. Отличия DDR2 от DDR, в основном, технологические. Поэтому мы опишем лишь самые значительные различия.

Новая память использует другие слоты и модули DIMM, поэтому в старые материнские платы вы ее не вставите. Стандарты не совместимы между собой, хотя новые модули имеют ту же ширину, что и DDR. Число контактов увеличилось со 184 до 240. DDR2 работает на пониженном напряжении — 1.8 В вместо 2.5 у старой памяти. Более низкое напряжение позволит снизить тепловыделение и увеличить рабочую частоту новых модулей.

Следует отметить, что в этом году появятся только два вида памяти DDR2: с частотой 200 МГц (DDR2-400) и 266 МГц (DDR2-533). В следующем году появится память DDR2-667 и DDR2-800.

Главным недостатком памяти DDR2 можно считать увеличение задержек. Для обеспечения возможности работы на высоких частотах задержки пришлось увеличить. О погоне за модулями CL2.0 и CL2.5 придется забыть.

К сожалению, никакой пользы от DDR2-400 не будет: память выдает ту же пропуск-



Модуль DDR2 от Corsair.

сцену? Впрочем, до лета вы вряд ли увидите ВТХ на полках магазинов (дополнительную информацию о ВТХ смотрите в февральском и апрельском номерах "Игромании").

DDR2: преимущества и недостатки

Не успели мы привыкнуть к памяти DDR, как придется с ней распрощаться. А переходить мы будем на DDR2 SDRAM. Напомним, что память DDR отличается от обычной памяти SDRAM тем, что DDR подразумевает удвоение передачи данных.

Технология DDR (**Double Data Rate**) предусматривает одновременную передачу данных по обоим фронтам — получение информации и передача данных. SDRAM позволяет за один такт передавать данные только в одном направлении. Принцип DDR дает возможность удваивать поток информации без увеличения частоты. Таким образом, память, физически работающая на 100 МГц, но использующая принцип DDR, выдает ту же скорость, что и обычная память на скорости 200 МГц. Возьмем для примера

Мбайт в секунду. При наличии двухканального интерфейса (чипсеты типа **i865/i875**, **KT800** и **nForce2** поддерживают эту функцию) мы получим уже 128 линий. И при тех же условиях мы получим скорость 1600 Мбайт в секунду.



Перед нами карта nVidia с интерфейсом PCI Express 16x.

ную способность, что и DDR400, но при этом обладает более "развитыми" задержками. То есть система с DDR2-400 будет работать медленнее, чем с DDR400 (по крайней мере, по той информации, что есть). От DDR2-533 в двухканальном режиме мы получим уже скорость 8,33 Гбайт/с — звучит уже неплохо. Такая скорость позволит, к примеру, передать из памяти двухслойный DVD-диск за одну секунду (теоретически, конечно; реальная скорость всегда ниже, да и DVD-приводы имеют куда меньшую скорость передачи данных).

Однако, существует два важных фактора, снижающих дополнительный потенциал по производительности. Во-первых, это опять же повышение задержек обращения к памяти. Во-вторых, частота 533 МГц (DDR) означает асинхронную работу с FSB 800 МГц (QDR) процессора P4 в отношении 2:3. Это может плохо сказаться на производительности системы.

Итог таков: память DDR2 покажет себя во всей красе только в следующем году, когда выйдут скоростные стандарты DDR2-667 и DDR2-800. А также когда Pentium 4 увеличит частоту FSB с нынешних 200 МГц (эффективная — 800 МГц).

К счастью, один из новых чипсетов, Grantsdale, может работать и со старой памятью DDR. Так что в этом году мы увидим множество материнских плат на базе Grantsdale, поддерживающих старую добрую DDR400. К тому же не стоит забывать, что память DDR2 в этом году будет стоить дороже памяти DDR.

PCI Express: последний гвоздь в гроб AGP и PCI

Дни интерфейса AGP сочтены. Покупая сегодня карту с AGP, завтра вам придется повесить ее на стенку. Если на платах с новыми чипсетами старая шина PCI будет еще присутствовать (несколько слотов), то с AGP придется распрощаться. А что же нам предлагают вместо PCI и AGP? PCI Express на 1 и 16 линий.

Не следует заблуждаться насчет присутствия слова PCI в названии новой шины. С PCI она имеет мало общего. Хотя программная часть PCI Express совместима с PCI.



Опытный образец карты nVidia — обратите внимание на интерфейс шины PCI Express 16x и специальный мостовой чип.

Спецификации PCI Express

Число линий	Пропускная способность в одном направлении	Пропускная способность в обоих направлениях
1	256 Мбайт/с	512 Мбайт/с
2	512 Мбайт/с	1 Гбайт/с
4	1 Гбайт/с	2 Гбайт/с
8	2 Гбайт/с	4 Гбайт/с
16	4 Гбайт/с	8 Гбайт/с
32	8 Гбайт/с	16 Гбайт/с

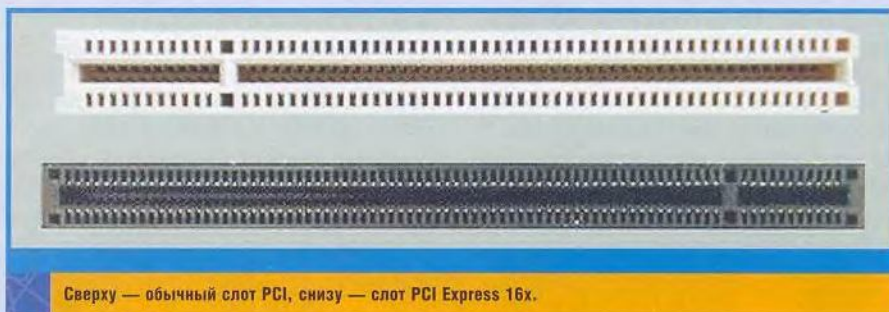
Примечание: последний вариант (x32) в настольных ПК применяться пока не будет.

Это смягчит переход на новую технологию. В отличие от PCI, эта шина использует последовательный протокол, позволяющий работать всем подключенным устройствам на полной скорости. PCI, напротив, является параллельной шиной, чья пропускная способность разделяется между всеми устройствами. Скажем, если вы вставите в вашу плату сетевую карту PCI и контроллер USB

Обычные карты будут работать через интерфейс PCI Express 1x. То есть на материнских платах мы увидим следующие интерфейсы: PCI Express 16x для видеокарт, PCIE x1 для новых периферийных карт и несколько слотов PCI для старых карт расширения (число этих слотов со временем будет уменьшаться, пока вовсе не исчезнут). Если вы желаете потратить \$400—500 на новую видеокарту, лучше дождаться появления карт PCI Express 16x и соответствующих материнских плат.

Socket 775: процессор остался без ножек

Когда процессор Pentium 4 вышел, он использовал Socket 423. Затем сокет сменился на Socket 478. В мае мы станем свидетелями нового перехода: на этот раз на **Socket 775**. Причем новый разъем будет отличаться не только увеличенным числом



Сверху — обычный слот PCI, снизу — слот PCI Express 16x.

2.0, им придется жить вместе и разделять пропускную способность (которой, кстати, может и не хватить).

Одно последовательное подключение PCI Express (или, как говорят, — линия 1x) использует тактовую частоту 2,5 ГГц. Пропускная способность на одну линию составляет 256 Мбайт/с. В зависимости от типа подключения, шина может обеспечивать передачу данных на скорости 256 Мбайт/с в обе стороны — в сумме это дает 512 Мбайт/с (дуплексный режим работы).

Отметим, что старая шина PCI (обычный 32-битный вариант на 33 МГц) обладает скоростью передачи данных 132 Мбайт/с. И она разделяется между всеми подключенными устройствами.

PCI Express была изначально разработана с учетом хорошей масштабируемости. Увеличение производительности достигается с помощью простого повышения числа линий.

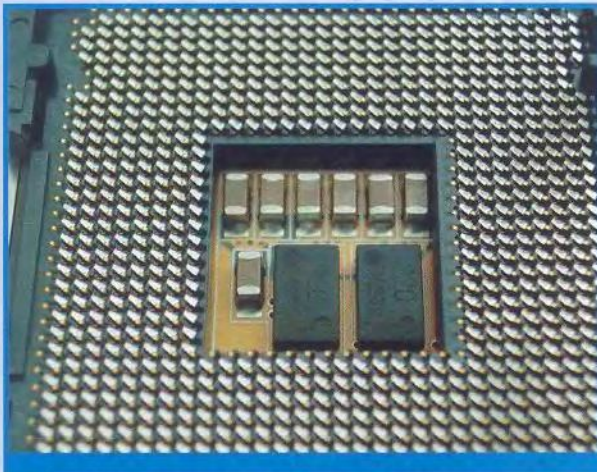
Все графические карты PCIE будут подключаться через слот PCI Express 16x. В результате достигается пропускная способность потока только в одном направлении 4 Гбайт/с, а в обоих направлениях — 8 Гбайт/с. Способности PCIE 16x значительно превосходят возможности AGP 8x (2 Гбайт/с в одном направлении, 266 Мбайт/с — в другом).

контактов (до 775). Он использует принципиально иную систему крепления. Теперь ножки перешли с процессора... на сокет. Чтобы обеспечить надежный контакт между поверхностью процессора и сокетом, механизм последнего тоже подвергся изменениям. Если рукоятка блокировки осталась на своем месте, теперь ее основное назначение заключается в том, чтобы прижать металлические рамки к процессору для надежного контакта.

Внутренняя начинка процессора для нового сокета не изменится. Перед нами будет по-прежнему Pentium 4 на ядре Prescott, про который мы уже писали в мартовском номере "Игромании". Intel планирует выпускать для нового сокета процессоры с частотами от 2,8 ГГц. Что касается поддержки старого Socket 478, то процессоров с частотой выше 3,4 ГГц для него не планируется.

Чипсеты Grantsdale/Alderwood в деталях

Наконец, перейдем к "сердцу" материнской платы — новым чипсетам. Первое значимое изменение касается ускоренного интерфейса между северным мостом (GMCH — Graphics and Memory Controller Hub) и южным мостом (ICH — I/O Controller Hub). Скорость старого интерфейса Hub Interface 1.5 (HI) была ограничена 266 Мбайт/с. Новый интерфейс, названный Direct Media Interface (DMI), работает по-другому принципу и обладает большей скоростью. DMI работает на тактовой частоте 100 МГц, а пропускная способность интерфейса составляет теперь 1 Гбайт/с в одном направлении.



Ножки теперь находятся не на процессоре, а на сокете.

В соответствии с политикой Intel старый южный мост (скажем, недорогой ICH5) здесь использоваться не будет. Так что новые платы будут поставляться только с новыми, более дорогими и функциональными южными мостами.

В новых южных мостах Intel будут интегрированы поддержка беспроводной сети **WLAN (802.11 a/b/g)**, **Dolby Pro Logic IIx** (включая автоматическое переопределение разъемов звука — чтобы пользователь не искал нужный разъем), графическое ядро **Intel Extreme Graphics 3** с аппаратной поддержкой **DirectX 9** (за исключением вершинных программ) и возможностью подключения двух дисплеев.

Вполне очевидно, что Intel продолжит использовать успешную стратегию с новым семейством чипсетов. На смену Springdale (i865) придет Grantsdale (i915), в то время как Alderwood (i925) заменит Canterwood (i875P). Кстати, лазейка, позволившая производителю материнских плат запускать чипсеты **i865PE** с технологией ускорения доступа к памяти (**PAT**) от i875P, работать уже не будет.

Два чипсета имеют одно значимое отличие. Если i915 будет поддерживать память DDR и DDR2, high-end модель i925 будет работать только с DDR2. Ни один чипсет не будет оснащен интерфейсом AGP. Первое время потребители смогут использовать встроенное видеоядро Intel Extreme Graphics 3. G-версия (интегрированное видео) нового i915 будет предназначена для бюджетных рынков.

Другие новости касаются сетевого интерфейса: если гигабитные сетевые адаптеры **Ethernet** у i875P и i865PE подключались по специальному интерфейсу **CSA**, то в чипсетах i915 и i925 для этого будет использоваться вездесущая шина PCI Express.

Что касается южных мостов, то на этот раз вариантов будет не два, а три. ICH6 — это самая простая версия, которая поддерживает четыре порта **Serial ATA** и один канал **UltraATA/100**. Шина PCI будет по-прежнему предусмотрена, в дополнение к четырем интерфейсам PCI Express 1x. Мост **ICH6-R** соответствует **ICH5-R**, однако он поддерживает режимы RAID 0, 1 и 0+1 (благодаря удвоенному количеству портов Serial ATA). Наконец, **ICH6-W** будет, кроме всего прочего, обладать возможностью подключения беспроводной сети стандартов 802.11 a/b/g.

Ответы конкурентов — SiS и VIA

Два основных конкурента на рынке чипсетов для P4 сегодня находятся в состоянии спячки, хотя они объявили определенные изменения в своих планах. Недавно **SiS** анонсировала свой южный мост с поддержкой PCI Express, названный **SiS965**. В этом отношении SiS даже несколько опередила Intel.

В отличие от новых южных мостов Intel, SiS965 продолжит поддержку двух каналов **UltraATA**, однако число слотов PCI Express 1x здесь сокращено до двух (на некоторое время этого будет вполне достаточно). Для соединения мостов будет использоваться уже известная технология — **MuTIO**. Она обеспечивает пропускную способность 1 Гбайт/с.

В случае с **VIA Technologies** будет использоваться интерфейс **Ultra V-Link** для связи северного и южного мостов. Для Pentium 4 компания выпустит в середине года чипсет **PT890**, который заменит **PT880**. Новый чипсет станет прямым конкурентом линейке Intel Grantsdale и Alderwood, а также будет поддерживать память DDR2-667 с самого начала. Более того, слот PCI Express 4x для карт расширения будет дополнять порт PCI 16x для видеокарт. В планы компании входит выпуск чипсета со встроенным графическим ядром (**PM890**). В нем будет слот PCI 2x для карт расширения.

Революция не за горами

В 2004 году нас ждет множество изменений, которые затрагивают практически все компоненты наших компьютеров. Эти перемены очень важны, поэтому мы и решили посвятить им целую статью.

Начнем с форм-фактора. Во второй половине этого года на рынке начнут появляться

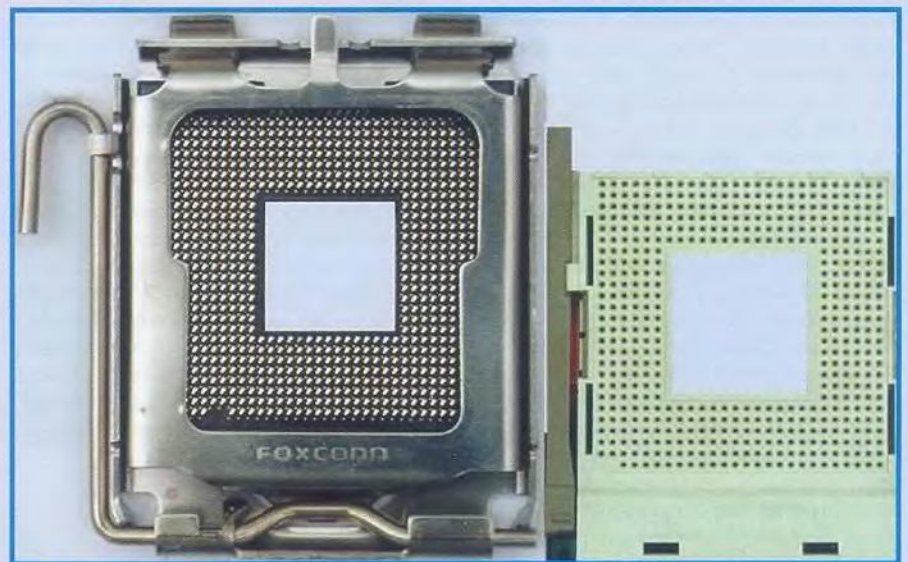
новые корпуса и материнские платы форм-фактора BTX. Основные изменения BTX касаются снижения шума, улучшения охлаждения, введения объемных областей, термального модуля, новой системы питания и т.д. Так что если вы собираетесь ближе к концу года проводить модернизацию или покупать новую систему — подумайте еще раз о BTX.

Также запланирован переход на новую память — DDR2. Поначалу она будет стоить существенно дороже DDR (примерно в два раза), и работать на частоте 400 МГц и 533 МГц. Более высокие частоты DDR2 мы увидим в 2005 году. Следует отметить, что память DDR2 обладает большими задержками чтения и записи, чем DDR SDRAM. Поэтому в некоторых случаях переход на нее может быть сомнительным. Хотя здесь нужно посмотреть на тестирование реальных систем. Платы на Alderwood будут поддерживать только DDR2, а на Grantsdale (и чипсетах других компаний) — DDR и DDR2 одновременно. Поэтому логичнее будет купить плату на базе i915, а переход на DDR2 запланировать на следующий год.

Далее мы быстро расстанемся с портом AGP и постепенно с шиной PCI. На смену им придет технология PCI Express на 1 и 16 линий. Будут существовать и промежуточные решения на 2, 4 и 8 линий (они совместимы, поэтому вы можете установить карту с поддержкой 1x в слот 2x, 4x, 8x или 16x). Через пару месяцев на рынке появятся первые решения от ATI и nVidia с использованием интерфейса PCIe. Отметим, что платы на новых чипсетах Intel не будут комплектоваться разъемами AGP, а число слотов PCI будет уменьшено до двух-трех (см. иллюстрацию с системной платой).

Наконец, сторонникам процессоров Intel Pentium 4 придется свыкнуться с мыслью о переходе на новый Socket 775. Процессоров выше 3,4 ГГц для старого Socket 478 мы не увидим. А для нового Socket 775 планируется выход моделей с тактовой частотой от 2,8 ГГц.

Что касается конкурентов Intel, то они тоже готовят свои решения с новыми технологиями, но пока подробной информацией по ним мы не обладаем.



Два сокета. Слева — новый Socket 775, справа — старый Socket 478.

ВТОРАЯ ЖИЗНЬ ATHLON XP

Новый чипсет VIA KT880 и новые
возможности для владельцев Athlon XP

Дмитрий Чеканов

Тайваньская компания VIA Technologies объявила о выпуске нового чипсета для платформы Athlon XP. «Не слишком ли поздно?» — спросите вы. Известно, что линейку Athlon XP больше не планируется развивать, и выше рейтинга 3200+ (реальная частота 2,2 ГГц) эти процессоры не прыгнут. AMD явно смотрит в сторону Athlon 64, а Intel надеется захватить рынок 0,09-мкм процессорами Prescott. Но не будем забывать, что в России продается много недорогих ПК. И в них устанавливают процессоры за \$50—100, а материнские платы ценой не выше \$80. Именно на этом рынке Athlon XP чувствует себя уверенно. Такое решение имеет выгодное соотношение цена/качество и пользуется большой популярностью. На этом рынке конкуренцию Athlon XP составляют процессоры Intel семейства Pentium 4 Celeron.

Для удачной жизни любого процессора нужна и не менее удачная платформа — чипсет. Для Athlon XP это был чипсет nForce2 от nVidia и менее успешный KT600 от VIA. Но инженеры последней учли недостатки предыдущего чипсета и выпустили новый KT880.

Лидер в опасности

До этого момента пальму первенства на рынке чипсетов для Socket A удерживала nVidia, благодаря своему продукту nForce2 Ultra 400. Напомним, что Ultra 400 — это версия nForce2, поддерживающая частоту FSB 400 МГц DDR (реальная частота — 200 МГц). На такой частоте FSB работает пока только Athlon XP 3200+, который стоит достаточно дорого. Однако опытные пользователи знают, что большинство процессоров Athlon XP (ядро Barton — 512 Кбайт кэша L2) с FSB 333 МГц DDR можно «погнать» до 400 МГц. Собственно, поэтому вариант Ultra 400 и лучше, чем обычный nForce2. Сразу отмечу, что VIA KT880 также поддерживает FSB 400 МГц — так что любителям «разгона» он тоже подойдет.

Кстати, владельцы древних чипсетов типа KT133 и процессоров AMD ниже 1 ГГц тоже смогут провести модернизацию. Большое преимущество даже последних плат для Socket A заключается в том, что они совместимы с самыми первыми процессорами AMD для Socket A. И вы можете проводить модернизацию по частям: сначала купить матери-

Сравнение чипсетов KT600, KT880 и nForce2 Ultra 400

Чипсет	VIA KT600	VIA KT880	nVidia nForce2 Ultra 400
Дата выпуска	Август 2003	Февраль 2004	Июль 2003
Платформа	Socket 462	Socket 462	Socket 462
Процессоры	AMD Duron/Athlon/Athlon XP	AMD Duron/Athlon/Athlon XP	AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Поддержка многопроцессорности	нет	нет	нет
Северный мост	VIA KT600	VIA KT880	nVidia nForce2 SPP
Южный мост	VIA VT8235/8237	VIA VT8237 (потом VIA VT8251)	nVidia nForce2 MCP/MCP-T
Шина процессора (FSB)	200/266/333/400 МГц DDR	200/266/333/400 МГц DDR	200/266/333/400 МГц DDR
Поддержка памяти	DDR266, DDR333, DDR400	DDR266, DDR333, DDR400	DDR266, DDR333, DDR400
Асинхронный режим работы с шиной памяти	да	да	да
Макс. число DIMM	4	4	3
Макс. объем памяти	4 Гбайта	8 Гбайт	3 Гбайта
UltraDMA/33 /66/100/133	да/да/да/да	да/да/да/да	да/да/да/да
Число портов USB	8	8	6
Макс. число слотов PCI	8	8	6
Встроенная графика	нет	нет	При установке nForce2 IGP GeForce4 MX
Встроенный звук	5.1/7.1	7.1	5.1
AGP 4x/8x	да/да	да/да	да/да
ACPI	да	да	да
Hi-Speed USB/ FireWire	да/нет	да/нет	да/да
Ethernet	100 Мбит/с	1 Гбит/с	100 Мбит/с

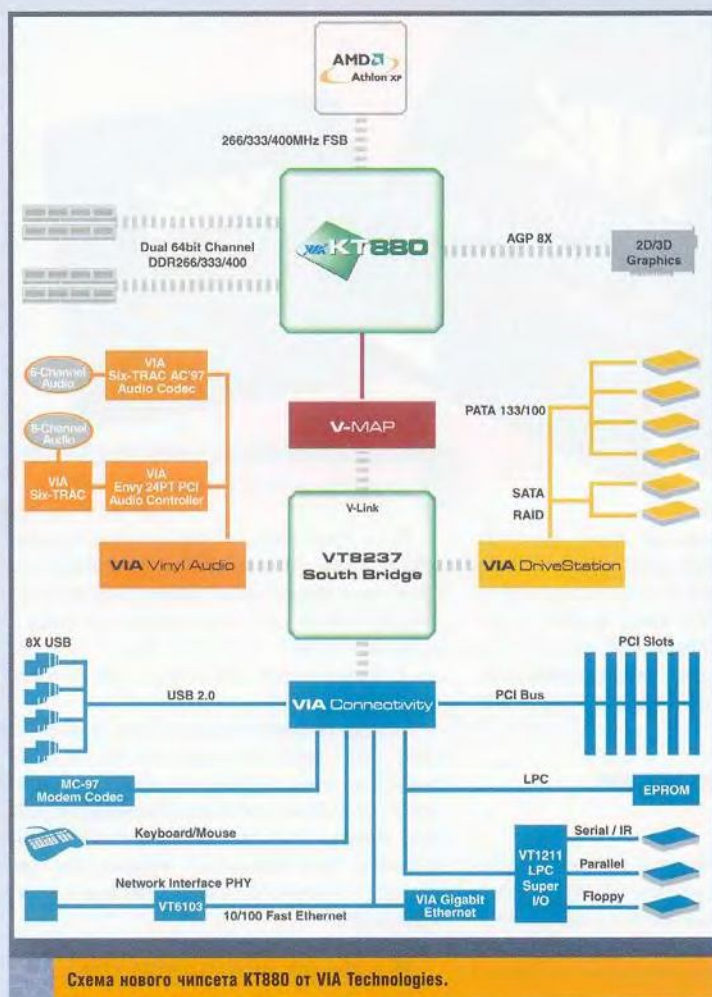
нскую плату и память DDR, а затем уже купить новый процессор. Intel, к сожалению, не так привержена постоянству сокетов: Pentium 4 поначалу использовал Socket 423, затем был переход на Socket 478, а в мае начнется переход на Socket 775.

Но вернемся к теме обзора. У nVidia nForce2 Ultra 400 теперь появился стоящий соперник. Нашу статью мы разделим на три части. Первая часть будет посвящена обзору технологии двухканального режима работы в материнских платах. Потом мы остановим свое внимание на обзоре функциональности нового чипсета. И в заключение проведем тестирование конкурирующих платформ.

Два канала памяти, синхронность работы и производительность

Почему два канала памяти это хорошо? Потому что ширина шины памяти удваива-

ется; увеличивается и пропускная способность (в случае DDR400 — с 3,2 Гбайт/с до 6,4 Гбайт/с). Но для использования двухканального режима вам нужно устанавливать два модуля DIMM (в правильные слоты, указанные в документации). Тогда включается двухканальный режим работы, — и при загрузке BIOS выдает соответствующее сообщение (не на всех платах). Если вы установите один модуль DIMM или установите модули не в те слоты, в которые нужно, либо модули будут иметь разный объем, то система будет работать в одноканальном режиме. Лучше покупать одинаковые скоростные модули памяти DIMM (имеется в виду — с минимальными задержками CL 2,0 и 2,5) — тогда они будут работать максимально эффективно. Иначе, если модули разные (обладают разными задержками), память будет работать в режиме, соответствующем самому медленному модулю.



Однако влияние двухканального режима работы памяти на производительность несколько преувеличивают, иногда «двухканальный режим» становится маркетинговым лозунгом. Давайте попробуем вкратце разобраться, в чем тут дело. Более подробное освещение темы «Пропускная способность и задержки» мы изложим в одном из следующих номеров «Игромании».

Посмотрите на диаграмму чипсета. Северный мост связывается с процессором по шине процессора (FSB), а с памятью — по шине памяти. Пропускная способность шины памяти DDR400 в двухканальном режиме составляет 6,4 Гбайт/с, а пропускная способность шины FSB 400 у самого быстрого Athlon XP 3200+ составляет всего 3,2 Гбайт/с (64 бита x 400 МГц). А если вы установите менее скоростной Athlon XP, то пропускная способность FSB 333 составит 2,6 Гбайт/с (64 бита x 333 МГц). То есть если память и будет прокачивать 6,4 Гбайт/с, процессор просто не будет успевать эту информацию «переваривать». Поэтому особого прироста от перехода на два канала памяти на платформе AMD ждать не следует. В ряде приложений роста вообще не будет, а в некоторых программах вы получите прибавку процентов в 10. Впрочем, все это наглядно показано в нашем тестировании. Отмечу, что у Pentium 4 с FSB 800 в этом плане ситуация лучше: пропускные способности системной шины и двухканальной DDR400 совпадают. Дополнительная пропускная способность на платформе AMD не будет пустовать. Ее смогут использовать другие компоненты: прежде всего, графический

интерфейс AGP (или встроенное видеоядро) и периферийные устройства южного моста.

Отметим, что переход на двухканальный режим работы никак не уменьшает задержки при обращении к памяти. Дело в том, что между тем моментом, как процессор будет запрашивать данные, и тем моментом, когда он их получит, должен пройти определенный промежуток времени. Его называют задержкой или латентностью.

Что касается частот FSB и шины памяти, то следует помнить правило: здесь важна синхронная работа. То есть обе шины должны работать на одинаковой частоте (в идеале — обеспечивать еще и одинаковую пропускную способность). То есть, если ваш процессор имеет частоту FSB 333 МГц (а это большинство процессоров на ядре Barton), то лучше использовать память DDR333. Она будет работать быстрее, чем DDR400. Звучит парадоксально, но это так. Многие модули на частоте 333 МГц дают меньшие задержки, чем на частоте 400 МГц. К тому же тот прирост пропускной способности, который дает переход на DDR400, просто остается неиспользо-

ванным — см. выше. Не огорчайтесь: инженеры материнских плат в курсе дел, и материнская плата по умолчанию сама выбирает правильные частоты. Те же модули DDR400 будут спокойно работать и на частоте 333 МГц.

Двухканальный режим полезен в платах с интегрированной видеосистемой. Дополнительная пропускная способность памяти эффективно используется графическим ядром северного моста.

Исходя из вышесказанного, стоит отметить, что двухканальный режим полезен только при высоких частотах FSB — 333 МГц или 400 МГц. Очень полезен он будет, если вы используете интегрированное видеоядро. Также не забывайте о синхронности частот. Если у вас процессор с системной шиной 333 МГц, то память тоже лучше выставлять на скорость DDR333. Если с FSB 400 МГц — то лучше использовать DDR400.

Что нового в чипсете VIA KT880?

У компании VIA получился интересный чипсет, который вдохнет вторую жизнь в Socket A. И начнем мы с обзора северного моста. Его главной особенностью является возможность работы в двухканальном режиме (поддерживается память вплоть до DDR400).

Чипсет VIA по-прежнему будет поддерживать AGP 8x. Оно и понятно: ведь производители графических карт пока переведут на шину PCI Express 16x только свои самые производительные продукты (хотя тут стратегии еще туманны). Видеокарты класса Hi-End будут выпускаться в двух вариантах: AGP 8x и PCI Express 16x. Для сравнения: PCI Express 16x выдает 4 Гбайт/с в обоих направлениях (суммарно «туда и обратно» — 8 Гбайт/с), в то время как AGP 8x обеспечивает 2 Гбайт/с в направлении «северный мост-видеокарта» и 266 Мбайт/с — в обратном.

Тестовый стенд

Процессор	Athlon XP 3200+ (2200 МГц 128/512 Кбайт), 200 МГц FSB (двухканальная DDR400)
Память	2x512 Мбайт — DDR400 Corsiar TwinX
Материнская плата	VIA KT880 с сетевым контроллером VIA VT6122 1 Гбит/с, ASUS A7N8X-E
Звуковая карта	Terratec Aureon 7.1 Space
Видеокарта	Asus A9800XT/TVD 256 Мбайт DDR SDRAM
Жесткий диск	2xSATA Maxtor 6Y080M0 (Raid 0) 80 Гбайт
DVD/CD-ROM	MSI MS-8216 16x DVD
ПО	ForceWare 3.13 (для nForce2 Ultra 400), Hyperion 4in1 4.51 (для KT880), Catalyst 4.1 (для видеокарты), DirectX 9b, Windows XP SP1

Результаты тестирования

Тест	Одноканальный режим		Двухканальный режим	
	KT600	KT880	nForce2 Ultra 400	nForce2 Ultra 400
PC Mark 2004 — Memory Bench	2520	2679	2768	2798
PC Mark 2004 — CPU Bench	3735	3808	3801	3822
AquaMark 3 (1024x768, 32 бита)	86,6	87	86,7	89,2
Unreal Tournament 2003 (1024x768, 32 бита)	215,8	226,2	227,1	231,1
Wolfenstein — Enemy Territory (1024x768, 32 бита)	112,2	124	127,5	128,4
WinRAR 3.30 (компрессия 240 файлов, объем — 283 Мбайт), меньше — лучше	490	414	423	400

Если мы вспомним, на какой рынок нацелен KT880 — рынок недорогих производительных ПК, — то здесь экстремальные графические решения отпадают. Так что продолжаем использовать AGP-порт.

Для связи между северным и южным мостами используется шина **Ultra V-Link**, работающая на частоте 66 МГц и обеспечивающая пропускную способность до 533 Мбайт/с. Отметим, что компания **SIS** уже достигла цифры 1 Гбайт/с с внедрением технологии **MuTIOI**. Intel не отстает: в новом поколении чипсетов тоже будет использоваться шина 1 Гбайт/с (существенный прирост скорости по сравнению с 266 Мбайт/с у чипсетов **i865** и **i875**).

Чипсет **KT880** использует уже знакомый нам южный мост. Он поддерживает два канала **Serial ATA** и два порта **UltraATA/133**. То есть вы можете подключить к нему до 6 жестких дисков. А также объединить эти диски в массив **RAID 0**, **1** или **0+1**. К этому добавим 8 портов **USB**, а также возможность подключения гигабитного **Ethernet** непосредственно к южному мосту — с помощью нового сетевого интерфейсного чипа **VT6122**.

Использование единого интерфейса между южным и северным мостом (**Ultra V-Link**) позволяет производителям материнских плат перевести чипсет **KT880** на новый южный мост **VT8251**, который выйдет летом. Такой вариант будет интересен тем, что он обеспечит платформу **Athlon XP** поддержкой **PCI Express 1x**.

В дополнение к двум слотам **PCI Express 1x**, данный чипсет обеспечивает поддержку четырех портов **Serial ATA** вместо сегодняшних двух. При этом **VIA** решила оставить два интерфейса **UltraATA** — мы имеем в виду стандарт **UltraATA/133**. Южный мост будет иметь встроенную поддержку режимов **RAID 0**, **1** и **0+1**, а также интег-

рированный контроллер гигабитного **Ethernet** (при использовании внешнего интерфейсного чипа).

VIA тоже решила на использование звука высокого разрешения. В южный мост будет встроен кодек **AC'97** качества 96 кГц/20 бит на 6 каналов (технология **VIA Vinyl Audio**). А технология **High Definition Audio** (вместе с чипом **Envvy**) сможет увеличить звуковые возможности системы до 8 каналов 192 кГц/24 бита.

На старт. Внимание. Поехали!

В тесте использовалась эталонная материнская плата от **VIA** на базе **KT880**. Однако в ближайшие недели вы можете ожидать появления в продаже плат от различных производителей с использованием нового чипсета.

Для тестирования мы использовали следующие программы: **FutureMark PC Mark 2004**, **AquaMark 3** от **Massive Development**, игры **Unreal Tournament 2003** и **Wolfenstein — Enemy Territory**, а также архиватор **WinRAR 3.30**.



Северный мост **KT880** и южный мост **VT8237**.

Если сравнивать **KT880** с более старым **KT600**, сразу стоит отметить, что новый чипсет сильно оторвался от своего предшественника (особенно это хорошо заметно в играх и в тесте **WinRAR**, где герой обзора обошел всех конкурентов). Инженеры **VIA** хорошо потрудились.

Что до противостояния **KT880** и **nForce2 Ultra 400**, здесь ситуация неоднозначная. Борьба за очки и FPS оказалась ожесточенной и противники побеждали поочередно. Отрыв между конкурентами оказался минимальным. Это одинаково справедливо как для одноканального режима, так и для двухканального.

И победа присуждается...

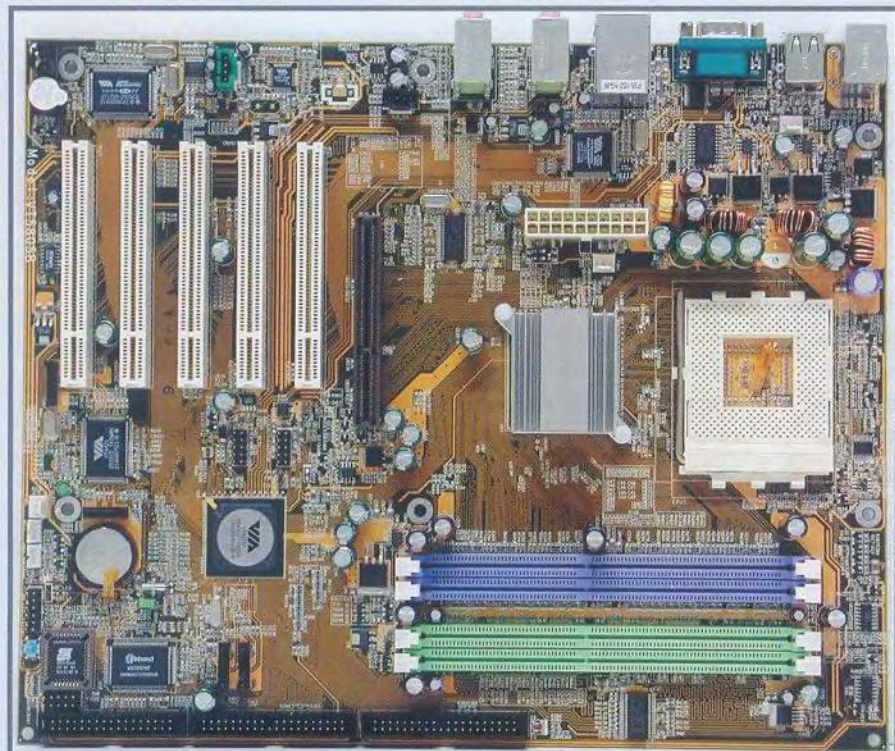
Если посмотреть на результаты тестирования, то, лишь приглядевшись, можно выявить победителя в том или ином тесте. На первое место выходит то **nVidia nForce2 Ultra 400**, то новинка от **VIA** — **KT880**.

Оба чипсета продемонстрировали высокую производительность и однозначно выявить победителя сложно. Драйверы **Hyperion 4in1** от **VIA** и **ForceWare** от **nVidia** отшлифованы до предела и вряд ли в ближайшее время следует ожидать прироста скорости от новых версий. Все уже оптимизировано и залатано.

Но все же победителем стоит признать новый чипсет от **VIA**. По сравнению с **nForce2 Ultra 400** он обеспечивает больше новых функций. Среди них стоит отметить интерфейс гигабитного сетевого контроллера и два порта **Serial ATA**, которые интегрированы в южный мост (с поддержкой **RAID**).

К чести **nVidia** отметим, что все эти функции реализуются в **nForce2**, но как дополнительные решения. Выход же нового южного моста для **KT880** позволит оснастить платформу **Athlon XP** поддержкой **PCI Express 1x**, 4 портами **SATA** и качественным интегрированным звуком.

Оба конкурента выглядят достойно. Главное преимущество **KT880** — внедрение новых функций и рост производительности в сравнении с **KT600**. **nForce2 Ultra 400** хоть и не новый чипсет, но показывает прекрасные результаты. Кроме того, детище **nVidia** вышло раньше и выбор системных плат очень большой. Каждый пользователь может выбрать материнку по вкусу. Судьба **VIA KT880** в руках производителей. Если поддержка будет, будет и успех.



Материнская плата **VIA KT880** во всей красе.

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Приводы стандарта DVD±R/RW с возможностью записи DVD-дисков

Николай Арсеньев

Итак, мы завершаем нашу трилогию по обзору оптических приводов. Ранее, в февральском номере, мы проводили тестирование обычных DVD-приводов, которые кроме чтения CD и DVD ничего не умели. В следующем номере «Игромании» был проведен обзор комбо-приводов, которые могли кроме всего прочего записывать CD-R/RW болванки. А последней серией в наше мелодраме станет тестирование современных DVD±R/RW-приводов.

На рынке уже можно найти DVD±R/RW-приводы, которые стоят лишь чуть дороже 100 долларов. И при этом они достойно справляются с чтением и записью CD-R/RW-дисков. А ведь с каждым годом эти приводы будут только дешеветь, а скорость записи — расти.

DVD±R/RW приводы категории «4x»

Мы начнем наш обзор с младших моделей DVD-резаков, которые умеют записывать DVD±R/RW с максимальной скоростью 4x. В этот список вошли представители от четырех разных компаний — **Asus DRW-0402PD**, **Gigabyte GO-W0404A**, **Lite-On LDW-451S** и **Sony DRU-510AK**. Большинство из этих приводов не очень дорогие и могут подойти тем, кто не гонится за скоростью и не хочет тратить слишком много денег на новый, мультимедийный привод.

ASUS DRW-0402PD

Тайваньская компания **Asus** известна всем. И в первую очередь своими материнс-



Asus DRW-0402PD

кими платами, но кроме этого она выпускает практически весь спектр оборудования для ПК, включая видеокарты, корпуса, barebone-системы, оптические приводы и многое другое.

В нашем обзоре участвует привод **DRW-0402PD** от этой компании. Дизайн привода простоват: на лицевой панели размещены только светодиод и кнопка открытия/закрытия трее. А вот комплект поставки приятно порадовал. В коробке с приводом вы найдете шлейф, аудиокабель, крепежные винты, отмычку для открытия привода и две болванки — **CD-R 1—32x** и **DVD-R 4x**. Также там лежат два диска: на первом из них находится фирменный проигрыватель **Asus DVD Player** (DVD-проигрыватель) и **Ulead DVD MovieFactory 2 SE** (позволяет редактировать видео и создавать мультимедийные диски), на втором — **Sonic DLA** (запись данных в пакетном режиме на носители CD-RW, DVD-RW, DVD+RW) и **RecordNow DX** (запись CD/DVD-дисков в формате DVD-Video, CD-ROM, CD-DA, Video CD).

Привод от **Asus** не очень быстро прочел тестовый CD-диск (**25.5x**), но вот с чтением DVD он справился на отлично (**9.1x**). Это лучший результат в своей группе. Скорость записи CD-R и CD-RW оказалась наравне с заявленной скоростью — **16x** и **10x** соответственно. С записью форматов «-» и «+» привод справился успешно. А DVD-R и DVD+R прожег на скорости **4.1x** со временем **14:11** и **14:23** минуты. Стоит отметить, что **DRW-0402PD** — единственная модель в нашем обзоре, которая записывает DVD+RW со скоростью всего лишь **2.4x** (**23:11**). Время доступа как к CD, так и к DVD оказалось не на высоте, но отметим, что загрузка процессора была низкой. Механизм трее и работа самого привода были не очень шумными.

DRW-0402PD оставил приятные впечатления, но сейчас на рынке есть и более привлекательные варианты, которые можно купить за те же деньги.

GIGABYTE GO-W0404A

Данный дисковод, в отличие от предшественника, может записывать DVD+RW со скоростью 4x, а диски CD-R и CD-RW он пи-



Gigabyte GO-W0404A

шет с куда большей скоростью. Внешняя панель выглядит симпатично и достаточно функциональна. На ней размещены: вход для наушников и регулятор громкости, кнопка перемотки и выброса/загрузки диска и, конечно, светодиод. В поставку включены два диска. На первом — программы **CyberLink PowerDVD** (DVD-проигрыватель), **PowerProducer** (авторинг и запись видео и фотографий на CD и DVD) и **MediaShow** (создание мультимедийных презентаций), на втором — **Ahead Nero** (пакет для записи оптических дисков, а также подготовки обложек, редактирования звуковых файлов и пр.). Кроме инструкции, в комплект поставки входят аудиокабель, винты и один диск **DVD+RW 4x**. Привод можно устанавливать только горизонтально.

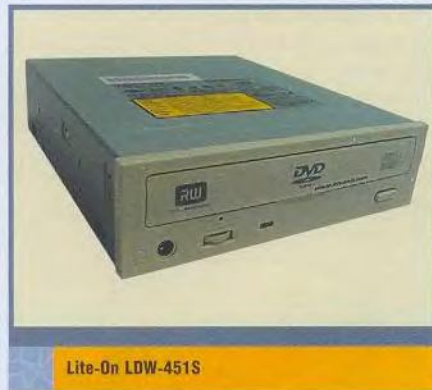
С чтением CD- и DVD-дисков **GO-W0404A** справился успешно, причем, как и с записью CD-R/RW-дисков. Кроме того, скорость чтения CD и запись CD-R были выполнены на рекордной скорости для этой группы приводов **32.9x** и **32x** (**2:57**). Запись минусового формата прошла гладко, при этом DVD-RW был записан всего за **29:10**. С плюсом у нас получилась странная ситуация: болванку DVD+R от **Verbatim** с поддержкой скорости записи **8x** он почему-то записал на скорости **2x**. Скорее всего, это проблема прошивки, и она будет решена в будущем (перед началом тестирования были установлены самые последние версии прошивок). Самое забавное то, что прожиг DVD+RW прошел, как и положено, на скорости **4x**. Загрузка процессора при чтении CD была низкой, при чтении DVD

уже довольно высокой, а время доступа средним в обоих случаях. Сам трей и привод оказались довольно шумными, но в пределах нормы.

Привод от Gigabyte достаточно быстрый и комплект поставки хороший, если бы не проблемы с DVD+R.

LITE-ON LDW-451S

Lite-On ведет довольно активную политику на рынке оптических приводов и не без успеха. В нашем обзоре участвуют сразу две модели от этого производителя. **LDW-451S** — младшая из двух.



Lite-On LDW-451S

Внешне привод выглядит довольно стандартно: передняя панель оснащена кнопкой открытия троя, индикатором, входом для наушников и регулятором громкости. Отметим, что этот привод короче, чем большинство моделей — его длина составляет всего 170 см. Вместе с приводом в комплекте поставляются: аудиокабель, монтажные винты, инструкция, один DVD+R 4x и DVD+RW 4x, а также ПО **CyberLink Power2Go** и **Sonic MyDVD** (позволяет создавать DVD и Video CD).

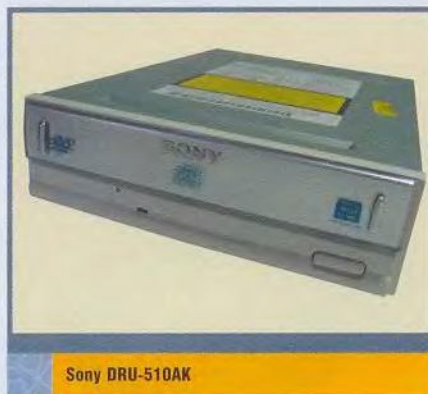
В целом, все тесты LDW-451S прошел на уровне GO-W0404A, немного опередив конкурента в записи CD-RW (3:44) и DVD+RW (14:10). Главная отличительная черта — отсутствие проблем с записью DVD+R. Этот привод уверенно прожиг диск со скоростью 4x. Наш испытуемый показал хорошее время доступа. Хотя загрузка процессора при чтении DVD была высокой. Также недостатком привода является уровень шума. Звук троя резкий, а шум самого дисководы был ощутимым.

Несмотря на эти недостатки, привод показал высокие результаты для своей группы. При этом он обладает умеренной ценой.

SONY DRU-510AK

Японская компания **Sony** известна всем. Чего они только не делают, хотя в компьютерной индустрии компания активно развивает только два направления — мониторы и оптические приводы.

В отличие от большинства приводов, модель от Sony выделяется своим элегантным дизайном. Хотя передняя панель имеет стандартный белый цвет, все меняет крышка троя, на которой закреплена полупрозрачная пластмасса серого цвета. Но самое интересное то, что привод комплектуется дополнительной панелью черного цвета! Для владельцев системного блока черного



Sony DRU-510AK

цвета это несомненный плюс. По функциям передняя панель ничем не выделяется — кроме светодиода и кнопки вы ничего не найдете. К вопросу программного обеспечения компания отнеслась более чем серьезно. На диске записаны **Veritas RecordNow DX** (создание собственных DVD, CD и архивов, содержащих видео, аудио и данные), **Veritas SimpleBackup** (резервное копирование и защита данных с возможностями мгновенного резервного копирования и аварийного восстановления), **Veritas DLA** (запись данных в пакетном режиме на носители CD-RW, DVD-RW, DVD+RW), **Sonic MyDVD**, **Sonic MyDVD Video Editor** (инструмент для видеоредактирования при подготовке и монтаже домашних видеофильмов), **CyberLink Power2Go** и **MusicMatch Jukebox** (система для воспроизведения, записи и организации собственной фонотеки, а также поиска музыкальных композиций в интернете). Полный комплект для счастливой и беззаботной жизни. Кроме этого диска и черной панели, в коробке лежат шлейф, винты и инструкция.

DRU-510AK показал хорошие результаты, хотя прочел CD не так быстро, как приводы от Gigabyte и Lite-On. Диски CD-R и CD RW он записал со средней скоростью 21.7x и 15.9x соответственно, что вполне соответствует заявленным характеристикам. В остальном результаты тестов записи плюса и минуса были аналогичны показателям Lite-On. Загрузка процессора при чтении CD была низкой, чтение DVD сильно загрузило центральный процессор. Время доступа было достаточно большим.

Что же мы получаем в итоге? Внешне привод выглядит стильно, в тестах показал себя неплохо, хотя не хватал звезд с неба, а вот цена совсем не радует. Более 150 долларов за модель с такими характеристиками — это много. Впрочем, продукция от Sony никогда не отличалась низкой ценой, зато всегда радовала качеством исполнения и комплектацией. Справедливости ради заметим, что OEM-версия привода стоит гораздо дешевле — в районе 120 зеленых.

DVD±R/RW приводы категории "8x"

А теперь перейдем к "гвоздям" программы. Начнем тестирование старших моделей DVD±R/RW-приводов от наиболее известных компаний. Большинство моделей умеет

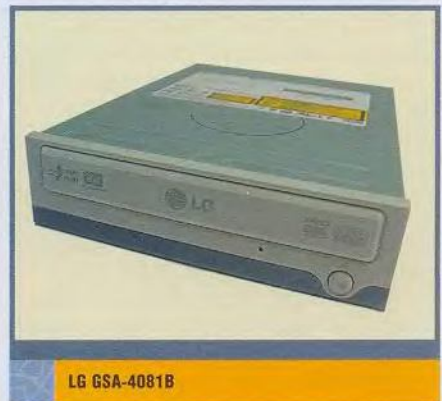
Тестовый стенд

Системная плата	Albatron PX865PE PRO
Процессор	Intel Pentium 4 2,8 ГГц, 512 Кбайт, 800 МГц, Socket 478
Кулер	Titan TTC-CW8TB
Память	2x256 Мбайт PC3200, PQI
Видеокарта	Albatron GeForce FX5900QV1 Turbo 256 Мбайт
Жесткий диск	Western Digital 1200LB, 120 Гбайт, 7200 об/мин, UltraATA/100
Оптический привод	Sony CDR-CRX300E BLACK
Дисковод	FDD 3,5" NEC Black
Корпус	Casetek CK-1016-2B Black 250W

записывать DVD+R на скорости 8x, а один из них может прожигать даже DVD-RAM! Что касается минусового формата, в нашем тесте оказались лишь две модели, которые могут записывать DVD-R со скоростью 8x, а DVD-RW — 4x. На момент тестирования найти подобные носители было невозможно. Так что приводы от Pioneer и NEC не смогли раскрыть все свои возможности.

LG GSA-4081B

Второй раунд тестирования открывает мультимедийный **LG GSA-4081B**. Он сразу выделился среди всех других приводов не только своим внешним видом, но и техническими возможностями. Привод поддерживает все форматы записи, включая **DVD-RAM**. Правда последний непопулярен и встречается крайне редко, так что тестировать его мы не стали. Длина привода велика (180 см), хотя он не такой короткий, как Lite-On (обе модели) или Teac. Внешняя панель выглядит просто, но красиво, и явно выделяется среди конкурентов за счет использования серой вставки в нижней части панели. GSA-4081B мы получили в OEM-упаковке, так что комплектация бедная — пакетик и сам привод.



LG GSA-4081B

Перейдем к тестированию. Обычный CD-диск GSA-4081B прочитал не очень быстро, со скоростью 25x, но с DVD справился нормально. При записи CD-R/RW привод показал отнюдь не рекордное время. Этому не стоит удивляться, если посмотреть на паспортные характеристики устройства. При записи минусовых дисков мы столкнулись с одной проблемой. GSA-4081B записал DVD-R на скорости 2x, хотя он должен был провести запись на скорости 4x. Похоже, мы снова столкнулись с недоработками прошивки, хотя и обновили ее перед началом тестирования. А вот с плюсом никаких проблем не было. Продукт от LG был первым в нашем тестировании, который поддерживает запись DVD+R с 8-кратной скоростью. И

Внешние DVD±R/RW приводы

В дополнение к обзору внутренних DVD-приводов мы протестировали еще две внешние модели.

PIONEER DVR-S606



Стильный Pioneer DVR-S606

Внешний привод **DVR-S606** от **Pioneer** выполнен в стильном металлическом корпусе. Дискотвод можно ставить горизонтально, а при использовании подставок — вертикально. Привод тяжелый, весит целых **2,1 кг**! Его можно подключать через **USB**-порт или через **FireWire**. На задней панели **DVR-S606** находятся два **FireWire** порта и один **USB**, кнопка включения/выключения и разъем для питания. В коробке лежит диск с ПО **Pinnacle Instant CD/DVD 8** (запись и копирование CD/DVD-дисков), **Instant Video Album** (создание CD/DVD-дисков с видео), **Instant Photo Album** (создание фотоальбомов), **Pinnacle Studio 8 SE** (редактирование видеоданных, подготовка к записи и "прожигание" CD/DVD-видеодисков) и **InterVideo WinDVD 4** (DVD-проигрыватель). Кроме этого в комплекте можно найти **DVD-R 4x** и **DVD-RW 2x**. Все необходимые кабели поставляются вместе с приводом: один **USB**-кабель и два **FireWire** (один для соединения с ноутбуками и один обычный, для настольных ПК), а также блок питания и шнур для розетки. Еще в комплекте лежит отмычка для открытия привода.

Во время тестов **DVR-S606** неплохо прочел CD-диск, а DVD прочел со скоростью аж **9.1x**. Что касается записи, привод показал неплохие результаты и полностью оправдал

все заявленные технические характеристики. Хотя до быстрого **Sony** ему далеко. Время доступа среднее, загрузка процессора низкая.



Sony DRX-530UL: самый быстрый из всех внешних приводов.

SONY DRX-530UL

Корпус привода от **Sony** выполнен из белой пластмассы с резиновыми вставками по бокам. Это позволяет его ставить как горизонтально, так и вертикально — без применения подставок. Как всегда **Sony** не попустилась на программы для своего привода, включив в набор ПО **Sonic RecordNow**, **Sonic DLA**, **Sonic MyDVD**, **Cyberlink PowerDVD** и **MusicMatch Jukebox**. В коробке также лежат: блок питания, два шнура для соединения с розеткой (наша и европейская), **USB**-кабель и два **FireWire** — один для подключения к ПК, второй для ноутбука.

Как и следовало ожидать из заявленных характеристик, привод оказался очень быстрым и вистую обошел конкурента в лице **Pioneer DVR-S606**. Обычный диск он прочел со скоростью **32.1x**, а вот с DVD справился не так хорошо — **6.8x**. В остальном **DRX-530UL** показал блестящие результаты. DVD+R он записал на скорости **6.7x**! Не все внутренние приводы показали такой результат. С остальными характеристиками тоже все в порядке, время доступа маленькое, а загрузка процессора низкая.

Привод от **Sony** по всем параметрам переигрывает **Pioneer**! Самое интересное то, что **DRX-530UL** при этом дешевле более медленного **DVR-S606**. У "Пионера" есть один-единственный козырь — стиль.

ванки **DVD+R** на **4x**, в коробке лежит диск с поддержкой 8-кратной скорости записи.

В тестах привод полностью повторяет результаты тестов младшей модели, разве что DVD+R он записал на скорости **7.4x** (результат очень неплохой). Вместе с тем, **LDW-851S** обладает и всеми недостатками предшественника. Привод и трей такие же шумные, нагрузка на центральный процессор при чтении DVD-дисков тоже выше среднего.

Lite-On LDW-851S — современный и качественный привод. Но и он не лишен недостатков. Главным же из них стоит считать высокую цену коробочной версии — **180** долларов.

MITSUMI DW 7872 TE

Продукт от **Mitsumi** прост во всем. Передняя панель ничем не примечательна, в коробке лежат только шлейф, аудиокабель, монтажные винты, инструкция и диск с **Ahead Nero**. И это все. Пусть комплектацией он и не блещет, зато в тестах показал блестящие результаты.



Mitsumi DW 7872 TE

Привод **DW 7872 TE** поставил сразу несколько рекордов. Он одинаково быстро прочитал CD-диск и записал CD-R-диск — **32.2x**. CD-RW также был прожжен на высокой скорости — **23.5x**. С чтением DVD проблем не возникло. В целом привод показал себя с лучшей стороны, разве что **DVD+R** он записал со средней скоростью всего **6.3x** — самый низкий результат в этой группе. Шум от работы **DW 7872 TE** был невысоким. Время доступа оказалось на хорошем уровне, а загрузка процессора была низкой и для CD, и для DVD.

Mitsumi DW 7872 TE можно смело рекомендовать всем. Он не шумный, процессор загружает не сильно и быстро записывает CD-R/RW-болванки. Из недостатков отметим невысокий результат записи DVD+R и бедную комплектацию. Зато цена привода составляет всего **\$105**.

MSI DR8-A

Компания **MSI**, как и **Asus**, и **Gigabyte**, тоже занялась выпуском оптических приводов. И к нам попала модель **DR8-A**. На лицевой панели размещены: вход для наушников, регулятор громкости, диод, две овальные кнопки для перемотки и выброса трея. В комплекте поставки не было шлейфа, но были аудиокабель, крепежные винты и маленькая инструкция. На двух дисках записано ПО **Ahead Nero** и **Sonic MyDVD**.

С чтением CD и DVD привод справился неплохо, а вот запись CD-R он провел со

он достойно прошел этот тест, управившись с болванкой за **9:16** минут (**7x**). Время доступа у привода среднее, а загрузка центрального процессора низкая. **GSA-4081B** приятно удивил нас своими шумовыми характеристиками. Работа трея на поверку оказалась очень тихой, во время работы привод также оказался тихим.

LG GSA-4081B стоит недорого, внешне он выгодно отличается от большинства. Пусть он не так быстро пишет CD-R/RW-диски, зато в работе привод тихий и поддерживает абсолютное все форматы записи, включая DVD-RAM.

LITE-ON LDW-851S

Настала очередь второго представителя от компании **Lite-On** — **LDW-851S**. Внешне и



Lite-On LDW-851S

по габаритам привод полностью повторяет предшественника. Комплектация также идентична, кроме одного момента. Вместо бол-



MSI DR8-A

средней скоростью всего **23.4x** при заявленных **40x**. Возможно, с выходом новой прошивки ситуация изменится. С записью остальных форматов он справился достойно. Загрузка процессора была невысокой, но DR8-A относительно шумный. Зато время доступа к CD-дискам у него низкое, чего не скажешь о DVD.

MSI DR8-A — неплохой привод, но ничем особенным во время тестов он не отличился.

NEC ND-2500A

NEC ND-2500A был одним из двух приводов, поддерживающих запись DVD-R и DVD-RW на скоростях **8x** и **4x** соответственно, хотя это сейчас не столь важно. Минусовый формат нынче не в фаворе. На прилавках компьютерных магазинов го-



NEC ND-2500A

раздо проще найти высокоскоростные DVD+R (**8x**) и DVD+RW (**4x**) диски. Вот и в нашем распоряжении не оказалось быстрых минусовок. NEC попал к нам в OEM-упаковке. На переднюю панель выведены: вход для наушников, регулятор громкости, индикатор и кнопка открытия/закрытия трее. В остальном привод ничем не выделяется внешне.

ND-2500A показал неплохие результаты, хотя его возможности записи CD-R и CD-RW не впечатляют — по техническим данным всего **32x** и **16x** соответственно. На практике CD-R диск он записал на скорости **27.4x**. При записи "—" были показаны достойные результаты, а прожиг DVD+R прошел на скорости **6.8x**. На DVD+RW ему понадобилось всего **13:53** минуты (**4.1x**). Время доступа было среднее. Загрузка центрального процессора при чтении CD была низкой, а вот при чтении DVD относительно высокой. Привод оказался шумным. Но большой плюс этой модели — невысокая цена и наличие

вариантов привода с черной и серебристой лицевой панелью.

PIONEER DVR-107D

Pioneer DVR-107D был вторым и последним приводом с поддержкой записи DVD-R и DVD-RW на скоростях **8x** и **4x**. Привод к нам попал также в OEM-упаковке. В пакетики с ним была только одинокая инструкция. Лицевая панель не изобилует возможностями и функциональностью — диод да кнопка. Самое интересное, что DVR-107D и DRW-0402P/D от Asus выглядят как братья близнецы! Единственное отличие — наличие названия компании на крышке трее у Asus'a.

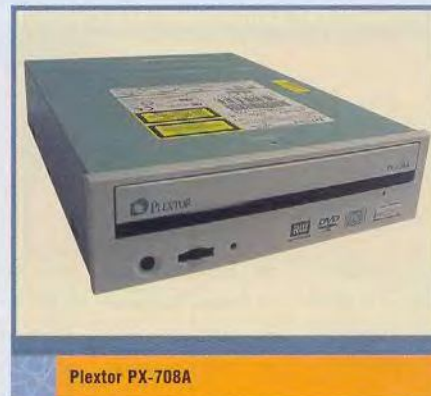


Pioneer DVR-107D

Тесты на чтение и запись DVR-107D прошел успешно, а DVD+R он прожиг с рекордной скоростью. Средняя скорость записи составила **7.7x**! Результат похвальный. С нагрузкой на процессор дела обстоят также хорошо — она была невысокой. Но вот время доступа для CD оказалось довольно большим. Сам привод шумноватый, но не более того. В продаже есть вариант и с черной панелью.

PLEXTOR PX-708A

Компания Plector всегда была известна своими качественными и дорогими приводами. И на этот раз она не отошла от этих традиций. Передняя панель у привода выглядит стильно. Казалось бы, цвет панели стандартный — белый, но все меняет черная полоса,



Plector PX-708A

которая проходит прямо по нижнему краю крышки трее. В продаже доступна и версия с черной лицевой панелью. Сама панель функционально не обделена. На ней размещен вход для наушников, регулятор громкости, диод и кнопка выброса. Комплект поставки богатый: диск с ПО (**Roxio Easy CD&DVD Creator 6** — набор медиа-приложений, позволяющий создавать, редактировать, управлять и перемещать аудио-, видео- и иные медиа-файлы на CD или DVD; **PhotoSuite 5 SE** — создание электронных фотоальбомов; **Roxio Drop-to-Disc** — запись данных в пакетном режиме, DVD+RW; **Dantz Retrospect** — программа для резервного копирования), шлейф, винты, отмычка для открытия трее, инструкция и один диск **DVD+R**.

Все тесты PX-708A выполнил успешно. На высокой скорости привод записал и CD-R (**32x**) и CD-RW (**23.5x**). При записи DVD он показал достойные результаты, но не более того. Время доступа к CD/DVD — низкое, загрузка центрального процессора при чтении CD-дисков — невысокая, но вот при чтении DVD он сильно загрузил бедный процессор. Привод можно устанавливать только горизонтально. К недостаткам относится шум во время работы и заоблачная цена — **225** долларов.

SONY DRU-530A

И снова Sony. На этот раз мы рассматриваем топовую модель — **DRU-530A**. Внешне

Портативный DVD±R/RW привод Pioneer DVR-SK12D



Такой привод, как Pioneer DVR-SK12D можно носить с собой везде.

Для полноты картины мы решили протестировать еще и портативный DVD±R/RW от Pioneer — **DVR-SK12D**. Этот привод очень небольшой и его можно всегда носить вместе с ноутбуком. Скоростная формула у него совсем не впечатляет, но главное в нем — миниатюрность. Его можно подключать по шине **USB** и **FireWire**. На заднюю панель выведены разъем для питания, FireWire и USB-порт, а кнопка включения/выключения находится сбоку. Весит эта малютка всего **490 г**. В комплект поставки входит диск с ПО **Pinnacle Instant CD/DVD 8**, **Instant Video Album**, **Instant Photo Album** и **Pinnacle Studio 8 SE**, а также болванки DVD-R **4x** и DVD-RW **2x**. Все необходимые кабели поставляются вместе с приводом (**USB**, **FireWire** и блок питания). Привод можно устанавливать как горизонтально, так и вертикально — с помощью подставок.

Технические характеристики DVD±R/RW-приводов и результаты тестов

Модель	Цена	Тип поставки	Тип устройства	Технические характеристики										Результаты тестов					
				Размеры (ШхВхД), мм	Вес, кг	Скорость чтения CD/DVD-ROM	Скорость записи CD-R/RW	Скорость записи DVD-R/RW	Скорость записи DVD+R/RW	Версия прошивки	Защита буфера от опустошения	Работа в вертикальном режиме	Гнездо для наушников/Регулятор громкости	Объем буфера	Средняя скорость чтения CD/DVD-ROM	Среднее время доступа к CD/DVD-ROM, мс	Средняя скорость записи CD-R/RW	Средняя скорость записи DVD-R/RW	Средняя скорость записи DVD+R/RW
Asus DRW-0804P	129	Retail	Внутренний	148x42,3x197,7	1,1	32/12	16/10	4/2	4/2,4	1.05	+	+	-/-	2 Мб	25,5x/9,1x	130/135	16x/10x	4,1x/2x	4,1x/2,4x
Gigabyte GO-W0404A	121	Retail	Внутренний	148,6x41,8x193,3	1	40/12	40/24	4/2	4/4	0043	+	-	+/-	2 Мб	32,9x/8,7x	94/134	32x/23,4x	4x/2x	2x/4x
Lite-On LDW-451S	118	Retail	Внутренний	145x41,3x170	0,9	40/12	40/24	4/2	4/4	GSB4	+	+	+/-	2 Мб	31,6x/8,9x	114/99	31,7x/23,5x	4x/2x	4x/4x
Sony DRU-510AK	153	Retail	Внутренний	146x41,4x192	1,1	32/12	24/16	4/2	4/4	1.0F	+	+	-/-	8 Мб	24x/7x	122/250	21,7x/16x	4x/2x	4x/4x
LG GSA-4081B	125	OEM	Внутренний	146x41,3x180	0,9	32/12	24/16	4/2	8/4	A100	+	+	-/-	2 Мб	25,1x/8,8x	116/135	19,4x/15,3x	2x/2x	6,9x/4x
Lite-On LDW-851S	180	Retail	Внутренний	145x41,3x170	0,9	40/12	40/24	4/2	8/4	GS08	+	+	+/-	2 Мб	31,6x/9,2x	110/102	31,7x/23,5x	4x/2x	7,4x/4x
Mitsumi DW 7872 TE	105	Retail	Внутренний	148x42x194	1	40/12	40/24	4/2	8/4	0056	+	+	-/-	2 Мб	33,2x/8,9x	95/125	32,2x/23,5x	4x/2x	6,3x/4x
MSI DR8-A	152	Retail	Внутренний	146x41,7x183,3	1	40/12	40/24	4/2	8/4	1300	+	+	+/-	2 Мб	30,6x/8,1x	83/179	23,4x/23,4x	4x/2x	6,8x/4x
NEC ND-2500A	109	OEM	Внутренний	148x42x198	1	40/12	32/16	8/4	8/4	1.06	+	+	+/-	2 Мб	31,7x/8,8x	126/128	27,4x/16x	4,1x/2x	6,8x/4,1x
Pioneer DVR-107D	145	OEM	Внутренний	148x42,3x198	1,1	40/12	24/24	8/4	8/4	1.05	+	+	-/-	2 Мб	31,8x/8,1x	128/136	22,4x/22,4x	4x/2x	7,7x/4x
Plextor PX-708A	225	Retail	Внутренний	146x41,3x190	1,1	40/12	40/24	4/2	8/4	1.06	+	-	+/-	2 Мб	32,3x/8,9x	89/127	32x/23,5x	4x/2x	6,6x/4x
Sony DRU-530A	188	Retail	Внутренний	146x41,7x183,3	0,9	40/12	40/24	4/2	8/4	2.0A	+	+	-/-	2 Мб	30,6x/8x	83/130	23,4x/23,4x	4x/2x	7,6x/4x
Teac DV-W58G	140	Retail	Внутренний	148,4x42,8x170	0,9	40/12	40/24	4/2	8/4	H4S2	+	+	+/-	2 Мб	31,7x/9,2x	109/99	31,7x/23,5x	4x/2x	7,5x/4x
Pioneer DVR-S606	331	Retail	Внешний	167x56,2x272,8	2,1	32/12	16/10	4/2	4/2,4	1.08	+	+	-/-	2 Мб	25,6x/9,1x	118/138	16x/10,3x	4,1x/2x	4,1x/2,5x
Sony DRX-530UL	310	Retail	Внешний	164x53,2x246,6	1,7	40/12	40/24	4/2	8/4	1.0D	+	+	-/-	2 Мб	32,1x/6,8x	76/114	23,4x/23,4x	4x/2x	6,7x/4x
Pioneer DVR-SK12D	396	Retail	Портативный	138x22x162	0,49	32/12	16/10	2/2	2,4/2,4	1	+	+	-/-	2 Мб	19,2x/5,9x	124/131	12,3x/10,3x	2x/2x	2,4x/2,4x



Sony DRU-530A

привод выглядит также, как и DRU-510A. Комплект поставки идентичен, вот только в коробке вы не найдете дополнительную панель черного цвета, а диск с ПО пополнился более новыми версиями программ **Sonic RecordNow!**, **Sonic DLA**, **Sonic MyDVD**, **CyberLink Power2Go**, **MusicMatch Jukebox**.

Новый привод во всех тестах обогнал предшественника, а DVD+R уверенно записал со средней скоростью **7.6x**. CD-RW-диск был прожжен со скоростью **23.4x**. Во время чтения CD и DVD загрузка центрального процессора была низкой. В других тестах DRU-530A также не дал слабину и прошел их достойно. По шумовым характеристикам старшая модель выглядит лучше, чем DRU-510A.

Главный минус DRU-530A все тот же — цена. Здесь снова оговоримся, OEM-версия гораздо дешевле.

TEAC DV-W58G

Компания **Teac** известна своей качественной аудиотехникой, но также она популярна и среди компьютерных пользователей своими оптическими приводами. Привод от этой компании замыкает наше тестирование. Лицевая панель **DV-W58G** довольно функциональна, на нее вынесены: регулятор громкости, разъем для наушников, один ин-

дикатор и кнопка выброса. Привод выглядит неплохо, однако выбивается из общего стиля надпись "Teac" синего цвета, и это при том, что все остальные логотипы нанесены черным цветом. Вместе с приводом вы найдете шлейф, аудиокабель, монтажные винты, **Ahead Nero**, один диск **DVD-R 4x**, а также инструкцию.

С чтением дисков подопытный справился на ура. Проблем с записью CD-R (**31.7x**) и CD RW (**23.5x**) также не возникло. Форматы "—" и "+" были записаны быстро, хотя и без рекордов. Как показали тесты, время доступа у DV-W58G низкое. Загрузка центрального процессора при чтении CD-дисков небольшая, а вот при чтении DVD — выше среднего. Шум во время работы был заметным.



Teac DV-W58G

Teac DV-W58G производит впечатление цельного и качественного продукта. Кстати, существует вариант привода и с черной панелью. Что тоже немаловажно для некоторых пользователей.

Разбор полетов

...Начнем с младшей группы. Из всех рассмотренных моделей с лучшей стороны показал себя **Lite-On 451S**. Этот привод имеет самую низкую цену, но при этом выдал отлич-

ные результаты для своей группы. **Gigabyte** также можно было бы посоветовать, если бы не проблемы с записью DVD+R.

А вот во второй группе ситуация намного интереснее. Почти все приводы показали прекрасные результаты. Одни особенно хорошо записывали CD-R/RW, другие отметились высокой скоростью прожига DVD-дисков.

Перейдем к раздаче наград. Лучшим по цене/качеству по праву признается **Mitsumi DW 7872 TE**. Он показал прекрасные результаты во всех тестах, разве что DVD+R записал не так быстро, но это единственный недостаток. Приводы **Pioneer DVR-107D** и **NEC ND-2500A** стоит тоже отметить. Это единственные модели, которые могут записывать "—" на высокой скорости. За истинную мультимедийность награду получает **LG GSA-4081B**, он умеет прожигать все форматы DVD!

Приятно видеть, что конкуренция на рынке DVD±R/RW-приводов обостряется с каждым днем. Появляются все новые модели; вот и **Asus** выпустила привод **DRW-0804P** с высокой скоростью записи минуса и плюса, но, увы, не успела к нашим тестам. **Plextor** рвется в бой со своим 12-скоростным **PX-712A** (читайте новости). Похоже весна и на производителей компьютерной техники влияет — все оживилось и выпускают новые, высокоскоростные DVD±R/RW-приводы. ■

Благодарим компанию "Слейм" (www.slame.ru) за предоставление тестового стенда.

Благодарим компанию **NIX** (www.nix.ru, Звездный б-р, 19, телефон (095) 9743333) за предоставление приводов для тестирования.

Благодарим компании **Icomrex** (www.icomrex.ru) за предоставление привода **Mitsumi DW 7872 TE** и **RRC** (www.rrc.ru) за предоставление **Pioneer DVR-107D**.

Отдельное спасибо **Digitex** (www.digitex.ru) за диски CD-R и DVD-R/RW.



ПОБЕДИТЕЛЬ ПОЛУЧИТ ВСЕ

Пристальный взгляд на Athlon 64 FX-53

Дмитрий Чеканов

В феврале компания Intel выпустила новый процессор **Pentium 4** серии **Extreme Edition**. Он предназначен для экстремальных геймеров. Этот процессор работает на частоте 3,4 ГГц, поддерживает технологию Hyper-Threading и оснащен 2 Мбайтами кэша второго уровня. Но AMD вовсе не собирается сдаваться и на этом поле битвы. Хорошим примером тому служит выход нового процессора **Athlon 64 FX-53**. В этом обзоре мы сравним производительность двух экстремальных геймерских процессоров, а также раскроем некоторые планы AMD и Intel.

AMD: в будущее — с оптимизмом

Сегодня компания все еще выпускает процессоры Athlon XP для старого Socket 462 (Socket A), но они постепенно сходят со сцены. На смену им в 2004 году компания будет усиленно продвигать 64-битные процессоры Athlon 64. И здесь, на данный момент, существует два варианта выбора.

Первый — обычный **Athlon 64** для **Socket 754**. Эти процессоры используют одноканальный интерфейс памяти и один канал HyperTransport для связи с северным мостом (800 Мбайт/с в обе стороны). Выпускаются несколько версий этого процессора: 3400+ (2,2 ГГц) и 3200+ (2,0 ГГц) с 1 Мбайтом кэша второго уровня, а также «урезанная» версия 3000+ (2,0 ГГц) с 512 Кбайтами кэша L2.

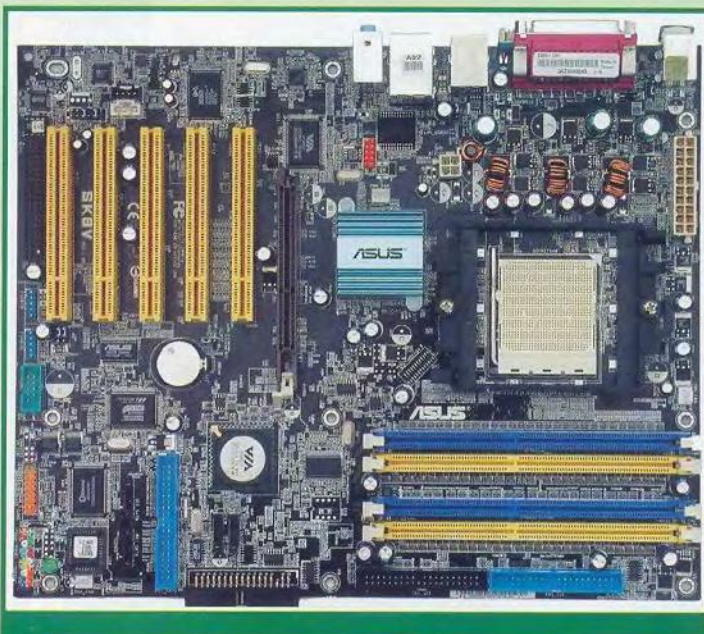
Более мощная версия процессора — **Athlon 64 FX** для **Socket 940**. Основное отличие процессоров FX от обычных Athlon 64 заключается в использовании двухканального интерфейса памяти и двух каналов HyperTransport для связи с северным мостом (1,6 Гбайт/с в обе стороны). Сейчас на рынке существуют две модели этих процессоров: Athlon 64 FX-51 (2,2 ГГц) и Athlon 64 FX-

53 (2,4 ГГц). Именно последней версии процессора и посвящена данная статья.

Следует учитывать, что процессоры FX стоят более \$700, поэтому позволить их себе могут только геймеры с толстым кошельком. Для массового рынка AMD все еще выпускает Athlon XP/Duron (\$50—150), а также Athlon 64 для среднего сектора (\$200—500).

Напомним, что процессоры Athlon 64 обладают встроенным контроллером памяти DDR400 (одноканальным для Athlon 64 — 3,2 Гбайт/с, и двухканальным для Athlon 64 FX — 6,4 Гбайт/с). Поэтому соединение между процессором и северным мостом здесь не такое скоростное — один или два канала HyperTransport (0,8 Гбайт/с или 1,6 Гбайт/с в обоих направлениях). Скажем, та же шина FSB800 у Pentium 4 имеет пропускную способность 6,4 Гбайт/с, но там контроллер памяти находится в северном мосту. К тому же каналы HyperTransport обеспечивают одновременную передачу данных на полной скорости в обоих направлениях, а шина FSB Pentium 4 — только в одном.

Что же нас ждет впереди? AMD планирует перейти на новый Socket 940, единый для обеих версий процессоров (Athlon 64 и Athlon 64 FX). Процессоры для нового сокета будут

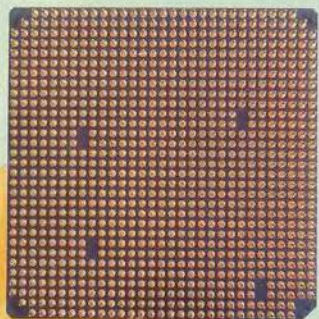


Плата Asus SK8V на чипсете VIA K8T800.

отличаться более быстрым HyperTransport'ом с частотой 1 ГГц, вместо 800 МГц. Кроме того, AMD выпустит урезанную версию Athlon XP для Socket 754, который будет основан на ядре Athlon 64 с выключенной поддержкой 64-битных расширений. К тому же AMD не забудет и пользователей с Socket 940: для них ожидается выпуск новых версий процессоров FX параллельно с Socket 939.

Intel: прощайте, тактовые частоты

Существует много причин, по которым лучше использовать модельные номера, а не тактовые частоты. Во-первых, в номере можно учесть множество технологических деталей, типа частоты FSB, размера кэша, частоты процессора или дополнительных функций (поддержку Hyper-Threading и другие). Во-вторых, исчезнет путаница между разными



Athlon 64 FX-53 и его 940 ножек.

Новая маркировка процессоров

Сегменты рынка	Настольные процессоры
Производительный сегмент рынка (7xx)	Pentium 4 Extreme Edition
Массовый сегмент рынка (5xx)	Pentium 4 560 (3,6 ГГц) Pentium 4 550 (3,4 ГГц) Pentium 4 540 (3,2 ГГц) Pentium 4 530 (3,0 ГГц) Pentium 4 520 (2,8 ГГц)
Бюджетный сегмент рынка (3xx)	Celeron D 340 (2,93 ГГц) Celeron D 330 (2,8 ГГц) Celeron D 320 (2,66 ГГц) Celeron D 310 (2,53 ГГц)

версиями процессоров с одинаковой тактовой частотой, в результате чего покупатель легко выберет подходящий процессор. В-третьих, в индустрии существует множество примеров успешного использования модельных номеров: скажем, та же AMD с семейством Opteron 14х, 24х и 84х. Первая цифра номера указывает поддержку числа процессоров: 1 — для одного процессора, 2 — для двухпроцессорных систем и т.д. Цифра "х" может быть 2, 4, 6 и 8 — указывает на частоты 1,6, 1,8, 2,0 и 2,2 ГГц.

Тактовые частоты должны полностью исчезнуть из названий потребительских процессоров Intel. Поскольку число доступных моделей процессоров вряд ли уменьшится, такой шаг нам кажется вполне логичным. Будущая система именования процессоров будет выглядеть примерно так: процессор Pentium 4 будет дополняться номером 5xx, а линейка Celeron — номером Celeron 3xx.

К сожалению, полной информации у нас в руках нет. К тому же в таблице указаны лишь предварительные данные, финальная маркировка может измениться.

Материнские платы для Athlon 64 FX и их возможности разгона

Плата	Версия BIOS	Разгон FX-51	Разгон FX-53
Asus SK8N	1005 Beta 006	да	да
Asus SK8V	1002 Beta 019	нет	нет
Gigabyte GA-K8NXP-940	Release	да	да
MSI K8T Master/MS-9130	1.20 Beta	нет	нет
Leadtek K8NFX	040108	нет	нет

Athlon 64 FX-53: экстремальный процессор для крутого геймера

AMD Athlon 64 FX-53 отличается от сентябрьской модели FX-51 выросшей на 200



Виновник торжества — Athlon 64 FX-53.

МГц тактовой частотой. Причем в случае с процессорами AMD рост тактовой частоты лучше сказывается на производительности, чем у процессоров Intel, — вы заметите это в наших тестах. К тому же AMD отладила 0,13-мкм процесс производства AMD Athlon 64, поэтому новая версия FX-53 лучше разгоняется.

Проблемой процессоров Athlon 64 FX-53 и Socket 940 остается небольшое число материнских плат, присутствующих на рынке: это модели SK8N и SK8V от Asus, Gigabyte K8NXP-940, K8T Master от MSI, а также K8NFX и K8NW от Leadtek. Платы Asus SK8V и MSI K8T Master используют чипсет K8T800 от VIA, а все о с-

тальные — nVidia nForce3 Pro 150. В тестировании мы использовали плату на базе чипсета K8T800 от VIA.

Что интересно, процессор позволяет изменять множитель — но не все материнские платы это разрешают. Чтобы вы смогли легче сориентироваться с выбором платы, мы решили привести таблицу тех моделей, которые поддерживают разгон. Но с выходом новых версий BIOS данные могут измениться.

Еще одно замечание: для Athlon 64 FX-53 необходимо использовать специальную регистровую память DDR400, которая стоит чуть дороже обычной.

Новый фаворит геймеров?

Athlon 64 FX-53 побеждает Pentium 4 Extreme Edition во всех проведенных игровых тестах. Отрыв победителя варьируется от игры к игре. Иногда он минимален, в других же случаях довольно чувствителен. По итогам тестов Athlon 64 FX-53 можно назвать лучшим процессором для геймеров.

Что касается цены, то по сравнению с \$999 за Pentium 4 Extreme Edition 3,4 ГГц, цена в \$733 за Athlon 64 FX-53 кажется вполне

Тестовая конфигурация

Платформа Intel (Socket 478)	
Процессор	Pentium 4 Extreme Edition 3,40 ГГц
Память	4x256 Мбайт — DDR400 Corsiar TwinX
Материнская плата	Asus P4C800-E Deluxe, Rev. 1.02
Жесткий диск (система Intel)	Intel FW82801ER ICH5R, 2xSATA Maxtor 6Y080M0 (Raid 0) 80 Гбайт
Платформа AMD (Socket 940)	
Процессор	Athlon 64 FX-53 (2,4 ГГц)
Память	2x512 Мбайт DDR400 Mushkin PC3200 ECC Registered High Performance
Материнская плата	Asus SK8V Rev. 1.03
Жесткий диск (система AMD)	FastTrak S150 TX2plus, 2xSATA Maxtor 6Y080M0 (Raid 0) 80 Гбайт
Общее аппаратное обеспечение	
Звуковая карта	Terratec Aureon 7.1 Space
Графическая карта	Asus A9800XT/VD, Rev. 1.01 256 Мбайт DDR SDRAM
DVD/CD-ROM	MSI MS-8216 16x DVD
Программное обеспечение	
Intel	Chipset InstallAtion Utility Ver. 5.1.1.1002, ApplicAtion Accelerator RAID Edition 3.5.3
VIA	Hyperion 4in1 4.51
ATI	ATI Catalyst XP 4.3 (6.14.10.6430)
Promise RAID	1.00.0.37
DirectX	Версия: 9b
ОС	Windows XP, Build 2600 SP1 (English)

приемлемой, учитывая соотношение производительности двух процессоров.

Ни одна из платформ не выдержала проверку временем: если Intel в мае-июне заменит Socket 478 на Socket 775, то AMD в

Тестирование в играх

Тест	Процессор	
	Athlon 64 FX-53	Pentium 4 EE 3,4 ГГц
AquaMark3	117,4	115,6
Serious Sam SE	115,3	109,6
Splinter Cell	97,9	84,4
Wolfenstein: Enemy Territory	170,1	166,3

следующем квартале отречется от Socket 940 в пользу Socket 939. Athlon 64 и более скоростные модели FX будут использовать одинаковый сокет. Но покупатели сегодняшних систем FX не будут преданы забвению: AMD планирует выпускать процессоры и для Socket 940. А вот Intel все процессоры выше 3,6 ГГц переведет на Socket 775 LGA.

Что интересно, процессор позволяет изменять множитель — но не все материнские платы это разрешают. Чтобы вы смогли легче сориентироваться с выбором платы, мы решили привести таблицу тех моделей, которые поддерживают разгон. Но с выходом новых версий BIOS данные могут измениться.



Возможно, экстремальным геймерам имеет смысл дождаться появления Socket 939 от AMD. С одной стороны, скорость работы HyperTransport будет увеличена. С другой стороны, грядущие чипсеты (nVidia nForce3 250 Gb) смогут предоставить новые интересные функции — гигабитный Ethernet со встроенным брандмауэром, интегрированный контроллер Serial ATA. В это же время, в третьем квартале, появится чипсет VIA K8T890 с поддержкой шины PCI Express.

ОГОНЬ, ВОДА И ТЕПЛОВЫЕ ТРУБЫ

Zalman ZM80C-HP

и Thermaltake Giant II в действии

Александр Горин

В предыдущем номере "Игромании" мы говорили о тепловых трубках и принципах их работы. При подготовке этого номера мы провели тестирование Zalman ZM80C-HP вместе с вентилятором ZM-OP1, а также Thermaltake Giant II. Обе системы используют тепловые трубки. Мы тестировали их на видеокарте PowerColor Evil Commando 2 128 Мбайт (графический процессор ATI Radeon 9700 Pro).

Ниже мы подробно опишем комплектацию продуктов, весь процесс установки и выясним эффективность трубок на практике. А также — попытаемся разогнать видеокарту, укротив, как говорится, огонь ее ярости холодом наших ледяных трубок.

Трубки по-корейски: Zalman ZM80C-HP и ZM-OP1

Комплектация Zalman ZM80C-HP приятно удивила. В комплекте мы нашли радиатор, саму трубку, пару тюбиков термопасты, крепеж, отвертку и подробную инструкцию. Приятно, что производитель позаботился о людях, у которых может не оказаться под рукой отвертки, и предусмотрительно включил ее в комплект. Инструкция оказалась чрезвычайно подробной, даже чересчур. Если выполнять все предписания, ошибиться при сборке практически невозможно.

Кулер ZM-OP1 поставляется отдельно в небольшой коробке с переходником питания на четыре устройства: два на 5 В и два на 12 В. При подключении ZM-OP1 на 5 В вентилятор крутится со скоростью 1400 об/мин, уровень шума при этом составляет всего 20 дБа (практически бесшумно). А вот при переходе на 12 В скорость увеличивается в два раза — до 2800 об/мин. Уровень шума повышается до 33 дБа. Это уже много.

Смертельный номер: снимаем кулер и радиатор

Сразу оговоримся, что если вы снимаете стандартную систему охлаждения, вы теряете гарантию на видеокарту, но риск — дело благородное. А теперь поясним, как снимается штатная система охлаждения. Два штифта маняще торчат на задней стороне карточки, но при попытке их вытолкнуть из своих насиженных мест сопротивляются, как лапа раненых львов. Дальнейшее изучение простых на вид, но хитрых внутри штифтов, пронизывающих карточку насквозь, показало, что они разборные. Прежде чем извлекать их из радиатора и карточки необходимо вытащить "гвоздь" вставленный внутри штифта. Для этого мы использовали

небольшие кусачки с мягкими подушечками.

После извлечения "гвоздей" можно спокойно вытащить штифты. Сняв радиатор, необходимо полностью очистить поверхность чипа от остатков штатной термопасты. Делать это надо аккуратно, так как поверхность чипа хрупкая. Мы ее соскребали пластиковым ножом, тем, что дают в самолетах. Также убрать остатки термопасты можно, используя толстый картон или ватку, смоченную спиртом.

Не забудьте вынуть штекер из разъема питания вентилятора, который соединяет старый кулер с видеокартой. Теперь карточка готова к установке на нее чего угодно.

УСТАНОВКА

Вначале на чип устанавливается крепежный блок с винтами. Перед этим нужно нанести термопасту на крепежный блок и на сам чип. Винты проходят сквозь отверстия в видеокарте и фиксируются сзади гайками-пере-

ручивать винты. Крепежный блок опирается только на чип. Важно закручивать винты равномерно и аккуратно, так как можно повредить графический процессор. Лучше всего их закручивать по пол-оборота поочередно. Если закрутить до конца вначале один, а потом другой винт, есть вероятность, что блок окажется перекошен, и система будет работать неэффективно.

Следующий шаг — установка крепежного блока на обратную сторону видеокарты. Он не касается поверхности платы и не влияет на эффективность охлаждения.

Теперь попробуйте установить трубку на карту. Если она встала на место, снимите ее и смажьте термопастой. После чего поставьте обратно.

Вообще с тепловой трубкой нужно обращаться аккуратно. Стенки у нее тонкие, и она легко гнется. Если трубка будет погнута, она будет плохо прилегать к радиатору. Выпрямить же ее обратно сложно.

Теперь займемся установкой пластин радиаторов на лицевую и оборотную сторону видеокарты. Крепятся они двумя винтами. Закручивая их, не стоит опасаться что-либо сломать. Они не соприкасаются с хрупкими элементами карты.

Набор от Zalman ZM80C-HP можно ис-



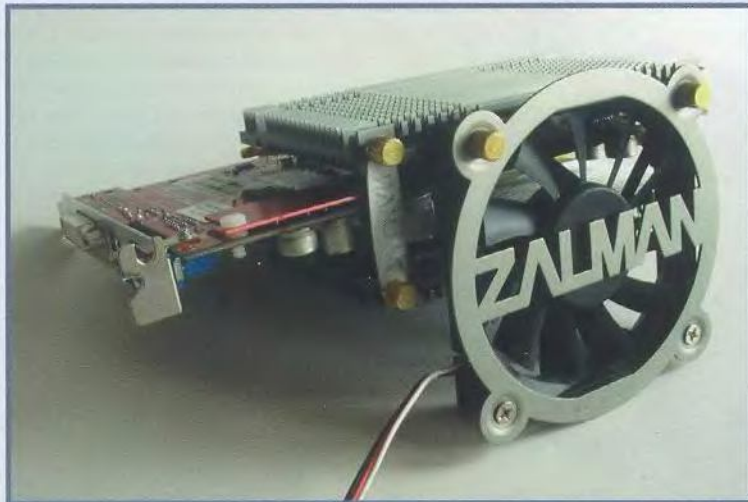
ZM80C-HP и ZM-OP1 плюс весь комплект поставки.

ходниками. Конструкция крепежного блока позволяет установить его вне зависимости от расстояния между отверстиями на видеокарте. Между платой и винтами ставим аккуратные резиновые прокладки, которые защищают карту от повреждений.

Тут возникает вопрос, с какой силой за-

пользовать практически во всех видеокартах от ATI (Radeon 9000/9200/9500/9600/9700/9800/All-In-Wonder), nVidia (GeForce2/3/4/FX) и даже Matrox (Parhelia, Millenium P750). Главное условие — наличие фиксирующих отверстий.

В варианте с пассивным охлаждением Zalman можно использовать на видеокартах младшего и среднего класса. При этом о разгоне и речи нет. Другое дело, если вы установите кулер ZM-OP1 — с ним можно заняться и оверклокингом.



ZM80C-HP и ZM-OP1 установлены и готовы к работе.

вентилятора на 5В их температура заметно снизилась.

Трубки по-тайваньски: Thermaltake Giant II

Комплектация набора следующая — радиатор, термопаста, крепеж, вентилятор, переходник питания и руководство по установке. Плюсом набора является наличие вентилятора в стандартной поставке. Инструкция меньше по объему, но столь же

информативна и понятна. Конструкции обоих устройств во многом схожи. Различия заключается в верхнем кожухе и месте крепления кулера у Giant II. Вентилятор крепится на лицевом радиаторе. Установка Giant II также доста-

точно проста и интуитивно понятна.

УСТАНОВКА

Сначала устанавливаем на графический чип небольшой крепежный блок. Он крепится с помощью специальной пластины с двумя подвижными планками. Это аналогично «залмановскому» решению позволяет уста-

В наше распоряжение попала мощная видеокарта на базе Radeon 9700 Pro, которая еще недавно была пределом игроманских мечтаний. Но до сих пор ее можно отнести к категории High-End. Пассивного охлаждения здесь хватает только на номинальную скорость чипа и памяти. Но даже в этом случае стоит установить вентилятор ZM-OP1 (продается отдельно). Устанавливается кулер очень просто: он просто крепится на карту сверху.

Для начала мы запустили компьютер с выключенным вентилятором для видеокарты, оба радиатора нагрелись. После включения

навливать блок на любую плату. Расстояние между монтажными отверстиями не принципиально.

Для того чтобы предотвратить повреждение карты, в комплекте есть специальные шайбы под кре-

Тестовый стенд

Материнская плата	ASUS P4P800 Gold
Процессор	Pentium 4 2800 МГц
Память	2x256 Мбайт DDR SDRAM PC3200
HDD	Western Digital Caviar SE 800JB 80.0 Гбайт
Привод	NEC 9300 48/24/48

пеш из пластика. Затем точно такой же блок устанавливается с обратной стороны платы. Он имеет специальную пластиковую прокладку, чтобы не замкнуть элементы на плате. Однако в нашем случае блок находился на расстоянии от платы примерно в два миллиметра. Далее крепим рамку к блоку.

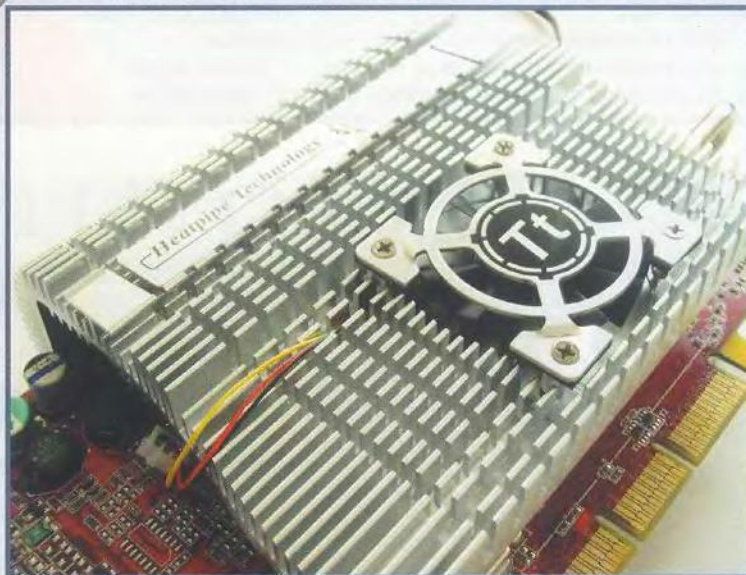
Как и в случае с Zalman, сначала пробуем установить трубку просто так. Если она встала на место, снимаем ее и смазываем термопастой. После этого ставим ее обратно, на крепежные блоки. Далее прикручиваем передний радиатор. С обратной стороны проделываем такую же операцию. После этого устанавливаем вентилятор и любуемся получившимся монстром.

К слову о совместимости: Giant II так же можно использовать практически во всех видеокартах, были бы фиксирующие отверстия.

Кулер подключается через переходник к разъему питания видеокарты или блоку питания. Остановимся на вентиляторе подробнее. Его диаметр 45 мм, скорость вращения 5400 об/мин, при этом уровень шума равен 28 дБa. Надо заметить, что это достаточно много.

Во время установки нас ожидал сюрприз. При попытке установить карту в слот AGP на материнке Asus P4P800 радиатор гиганта уперся в радиатор северного моста материнской платы. После недолгих размышлений, мы сняли радиатор с северного моста, а на его место установили старый радиатор от Pentium I (он не столь высок). В итоге плату установили на свое место. Как и в случае с Zalman'ом, один PCI-слот блокируется.

Вначале запустили систему с выключенным вентилятором. Через некоторое время радиатор стал довольно горячим с обеих сторон. Потом включили кулер. Шум кулера был довольно сильным и неприятным по тональ-



Evil Commando 2 и Thermaltake Giant II к полету готовы.

Результаты тестов в Aquamark3

	Штатное охлаждение без разгона	Штатное охлаждение с разгоном	Охлаждение с использованием Zalman ZM80C-HP и ZM-OP1 (5 В)	Охлаждение с использованием Thermaltake Giant II
Баллы	17346	18126	18986	18675
Среднее количество кадров/секунду	17,62	18,11	19,23	18,76

ности. Увы, поверхность радиаторов осталась такой же горячей.

Испытания на полигоне

Конечно, с такими радиаторами видеокарта выглядит впечатляюще, но у нас на повестке дня полевые испытания! Тестирование проводили в AquaMark3. В качестве подопытной видеокарты взяли PowerColor Evil Commando 2 128 Мбайт (ATI Radeon 9700 Pro). В коробке с ней шли диски с драйверами, различными демками, диском с InterVideo WinDVD 4 и полными версиями Big Mutha Truck и Tomb Raider: Angel of

Darkness. В штатном режиме графический процессор Evil Commando 2 работает на частоте 325 МГц, а память — на 324 МГц.

Убедившись, что оба радиатора хорошо справляются с охлаждением видеокарты в штатном режиме, мы перешли к разгону. Для успешного и эффективного разгона необходимо хорошее охлаждение, удачный графический процессор и быстрая память. Вот и проверим, как себя покажут трубки. Во время тестов мы разгоняли и ядро, и память видеокарты.

Частоту памяти удалось увеличить лишь до 668 МГц (334), против изначальных 648 МГц (324). Установленная память оказалась не очень быстрой. Ядро же нам удалось неплохо разогнать.

Как вы видите, цифры отличаются несильно. Отрывы минимальны. Из-за того что память не удалось разогнать, результаты по-

лучились не столь впечатляющими. При разгоне стабильными частотами для штатной системы охлаждения оказались 390 МГц (GPU) и 668 МГц (память), для Zalman — 400 МГц (GPU) и 668 МГц (память), а для Giant II — 396 МГц (GPU) и 648 МГц (память). Даже тот скучный

разгон памяти, который мы могли сделать при использовании штатной системы охлаждения и Zalman, в случае с Giant II мы не смогли повторить. Причина тому — неудачная конструкция, из-за которой происходит застой горячего воздуха между радиаторами. Вентилятор обдувает только внешнюю поверхность лицевого радиатора, а чипы памяти оказались в воздушном кармане.

Что в имени?..

Системы охлаждения установили, видеокарту разогнали, тесты провели — пора подводить итоги и закругляться.

Zalman ZM80C-HP прекрасно ох-

лаждает видеокарту и без вентилятора. Хотя, если у вас установлена мощная и горячая видеокарта последнего поколения, кулер лучше купить. Тем более что вентилятор тихий, но эффективный. При установке такой комбинации (радиатор+кулер) любая видеокарта будет хорошо охлаждаться. И ее можно еще разогнать. У вентилятора есть ресурс на будущее, ведь его можно включить на полную мощность (12 В). Но шум, естественно, будет сильнее.

Продукт Thermaltake Giant II оказался неплохим, но не столь удачным как гость из Кореи. Вентилятор слишком шумный, а козырек радиатора мешает вентиляции воздуха, из-за чего чипы памяти оказываются в воздушном мешке. В целом, его эффективность уступает решению от Zalman, хотя радиатор у Thermaltake имеет большую площадь охлаждения.

Кроме практической направленности у этих двух радиаторов существует и эстетическая ценность. Поклонники моддинга будут в восторге от преобразившегося вида видеокарты. Обе системы смотрятся очень эффектно.

Но оба решения имеют несколько общих минусов. При установке ZM80C-HP и Giant II вы лишаетесь доступа к одному PCI-слоту. Также, если расстояние между AGP-слотом и радиатором северного моста небольшое, есть риск, что видеокарту будет невозможно установить. Второй, и главный, недостаток — цена. Если Thermaltake Giant II стоит \$20, то связка из Zalman ZM80C-HP и ZM-OP1 вам обойдется в \$33 (\$23 и \$10 соответственно). Далеко не каждый готов потратить столько денег на систему охлаждения для видеокарты. Но, чего не сделаешь ради тишины.

Наш вам совет: если вас не устраивает стандартный вентилятор по уровню шума или эффективности охлаждения (карты бывают разные и кулеры тоже), вариантов решения проблемы довольно много. Можно пойти в магазин и купить нужный кулер для видеокарты, мощный и шумный, либо тихий, но не столь эффективный. Но, если вы хотите тишины, придется делать выбор между Zalman и Thermaltake. Более предпочтительно выглядит вариант от корейской фирмы, хотя и дороже. Но для начала вы можете купить только радиатор ZM80C-HP, а вентилятор ZM-OP1 в другой раз, благо его установка не вызовет никаких проблем.

Низкий поклон компаниям TMG (www.tmg.ru) и ULTRA Computers (www.ultracomp.ru) за предоставление Thermaltake Giant II и видеокарты PowerColor Evil Commando 2.



НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

Aiptek Pocket DV 3500



Настоящему компьютерному джигиту покупать обычную VHS-видеокамеру... просто глупо. Давайте разберемся: фильмы в AVI и DVD-Video вы в любом случае смотрите на компьютере (или на телевизоре, подключенном к видеовыходу видеокарты). Видео редактируете, если есть желание и соответствующие навыки, также на компьютере. Ну и к чему вам в этом стройном списке VHS-камера? Давно пора приобрести любительскую цифру! Кстати, вы в курсе, что небезызвестный товарищ Родригес свои первые режиссерские эксперименты проводил именно на любительском оборудовании? Причем во времена его молодости простой и дешевый монтаж снятого материала при помощи компьютерных программ был недостижимой мечтой. "Смекаете?" — как любил говорить капитан Джек Воробей из "Пиратов Карибского моря". А пока вы осмысливаете полученную информацию, я приведу характеристики новой любительской цифровой камеры от Aiptek.

Формат записи видео: MPEG-4
Тип сенсора: 2-мегапиксельный CMOS-сенсор (1600x1200 пикселей)
Поддерживаемые разрешения: 2048x1536, 1600x1200, 640x480 пикселей
Память: 16 Мбайт SDRAM, 16 Мбайт флэш
Слоты для SD- или MMC-карт (до 512 Мбайт)
Режимы записи видео: 640x480, до 11 кадров/с.; 320x240 (QVGA), до 30 кадров/с.
Интерфейс для связи с ПК: USB 2.0
Размеры: 9,75x6,7x3,35 см
Питание: аккумуляторы, 2xAA (1.5 В), при подключении к ПК камера питается от USB-шины
Форматы файлов: JPEG, MPEG-4, WAV, MP3 (только воспроизведение)

Баланс белого: 5 режимов (auto, sunny, cloudy, fluorescent, tungsten)
ТВ-выход: NTSC/Pal
Совместимость с ОС: Windows 98SE/ME/2000/XP

Что?	Цифровая видеокамера
Почему?	Недорогая, компактная, пишет в "родном" компьютерном формате MPEG-4
Сколько?	\$155
Где?	www.icompex.ru

Баланс белого: 5 режимов (auto, sunny, cloudy, fluorescent, tungsten)
ТВ-выход: NTSC/Pal
Совместимость с ОС: Windows 98SE/ME/2000/XP



Playbox MP-600SW

левой!" ожесточенно борются за миниатюризацию своей продукции, другие же основные усилия сосредотачивают на качестве звучания и дополнительных функциях. Результатом второй стратегии можно считать плеер Playbox MP-600SW. В эту машинку налили столько полезной всячины, что назвать ее просто MP3-плеером язык не поворачивается. MP-600SW помимо качественного воспроизведения MP3 и CD-Audio также без проблем играет VCD и DVCD-диски (Double VideoCD), для чего в комплект поставки входит необходимый набор кабелей для подключения плеера к телевизору. По-

мимо этого новинка имеет оригинальный (и, замечу, — весьма компактный) дизайн, и оборудована просто огромным по плеерным меркам LCD-экраном, занимающим практически всю переднюю панель. Остальные характеристики этой мудреной штуковины таковы:

Поддерживаемые форматы дисков: DVCD, VCD, CD, MP3, CD-R

ТВ-стандарт: Pal/NTSC

Поддержка MP3: 11—48 кГц, 8—196 Кбит/с

Антишок: 20 с для CD, 45 с для MP3

Выходная мощность: 15—20 мВт

Частотный диапазон: 20—20000 Гц

Соотношение сигнал/шум: не менее 77 дБ

Питание: 2 аккумулятора типоразмера F8, блок питания

Размеры: 132x134,5x19 мм

Вес: 190 г

Аксессуары в комплекте: шнуры, пульт д/у, беспроводной пульт д/у, наушники, аккумуляторы, мини-кей для аккумуляторов, блок питания, чехол

Производители MP3-плееров обычно действуют по двум четко различимым стратегиям: одни с криком "Дюймовочка" — наш ру-

венного воспроизведения MP3 и CD-Audio также без проблем играет VCD и DVCD-диски (Double VideoCD), для чего в комплект

Что?	Дисковый MP3/CD/VCD-плеер
Почему?	Стильный внешний вид, огромный набор функций и качественное звучание
Сколько?	\$66
Где?	www.taisu.ru

R&K Spring 64 S5560

Извечный вопрос "Intel или AMD?" уже давно перешел из разряда технических споров в область теологии. Кто-то верит во всепобеждающую поступь Intel, а кто-то — в безоговорочное превосходство процессоров AMD. Поэтому честно предупреждаю: эта новинка — только для адептов второй категории.

Итак, один из крупнейших российских производителей ПК представил новое семейство производительных компьютеров Spring — модельный ряд ПК на базе процессоров **Athlon 64** и **Athlon XP**. Нас — матерых геймеров — разумеется, интересует самая мощная конфигурация из этого модельного ряда — **Spring 64 S5560**. Перед тем, как привести технические характеристики этого "крепыша", я приведу пару аргументов в пользу приобретения именно брендовой машины. Разумеется, никто не мешает самому собрать систему подобного класса, и стоимость такого решения, конечно же, будет поменьше, чем стоимость фирменного компьютера R&K. Однако заводское качество сборки и тестирования, как ни крути, в домашних условиях недостижимо, равно как и трехлетняя гарантия вкпе с бесплатным сервисом в течение целых пяти лет. Более

того — далеко не все обладают навыками, достаточными для самостоятельной сборки ПК. В общем, решайте сами, что для вас важнее — дешевизна или надежность, подкрепленная трехлетней гарантией и пятилетним бесплатным сервисом.

Технические характеристики Spring 64 S5560:

Процессор: AMD Athlon 64 3400+
Системная плата: Fujitsu Siemens D1607
Чипсет: VIA K8T800
ОЗУ: 1 Гбайт DDR SDRAM PC3200
Видео: Gigabyte GV-N59X128D
Звук: встроенный, AC'97, Sigmatel STAC9758

Сетевая плата: встроенная, AMDtek AN983B, 10/100 Мбит/с

Жесткий диск: Western Digital WD720GD, 72 Гбайта

Накопители: DVD/CD-RW — LG GCC-4480B, FDD — Mitsumi 3,5", Flashcard reader 3,5"

Дополнительные интерфейсные возможности: AGP 8x, Serial ATA, Serial ATA RAID, FireWire, S/P DIF, USB 2.0

Гарантия: 3 года, 5 лет бесплатного сервиса



Bluetake BT500 Bluetooth Mouse



Хороший хозяин никогда не будет сажать свою собаку на цепь — это и жестоко по отношению к животному, и попросту непрактично — так у собаки сразу же сокращается полезный радиус действия, и все помыслы сосредотачиваются на том, как бы от этой цепи избавиться. Так почему же многие из нас до сих пор "сажают на цепь" свою верную компьютерную подругу — мышку? Давно, давно пора дать ей настоящую беспроводную свободу, причем мышке-то как раз по барабану — с проводом работать или без, а вот пользователю от беспроводной мыши

— самая прямая выгода, особенно — в компьютерных играх, где неудобства, связанные с использованием мыши на поводке, запросто могут стоить вам жизни (к счастью, только виртуальной). В связи с этим стоит обратить внимание на новую оптическую bluetooth-мышку от компании **Bluetake**. Новинка называется **BT500** и имеет весьма приятный набор технических характеристик:

Версия Bluetooth: 1.1
Класс: Class II (покрытие в радиусе 10 м)

Рабочая частота: 2,402—2,480 ГГц

Питание: 2 батарейки AAA
Скорость передачи данных: 723 Кбит/с

Разрешение оптического сенсора: 800 dpi

Bluetooth-адаптер: BT009X Bluetooth с интерфейсом USB (входит в комплект поставки)

Размеры: 85,2x50x32,6 мм
Вес: 64 г

Что?	Оптическая bluetooth-мышь
Почему?	Легкая, точная, стильная и главное — беспроводная
Сколько?	\$65
Где?	www.boston.ru

BenQ FP767-12

Компания **BenQ** выпустила новый жидкокристаллический монитор с диагональю дисплея 17 дюймов — **FP767-12**. Впрочем, размер тут не главное. FP767-12 обладает одной отличительной особенностью — полное время отклика у него составляет 12 мс, рекордно малое число для мониторов этого класса. Этот монитор будет прекрасным выбором для любителей экстремальных трехмерных игр и фильмов на DVD. Разработчики обратили внимание не только на технические характеристики рекордсмена, но позаботились и о стильном дизайне монитора. Кроме того, он оснащается двумя стереофоническими динамиками мощностью по 1 Вт каждый и разъемом D-Sub.

Технические характеристики FP767-12

Размер ЖК-экрана:

17 дюймов

Размер пикселя

(мм): 0,26

Яркость: 300 кд/м2

Контрастность:

500:1

Угол обзора

(верт./гор.): 140/140

Время отклика:

12 мс

Разрешение

(макс.): 1280x1024

Разъем: DVI

Динамики: 2x1

Вт

Размеры (ДхШхВ): 377,2x405x90

Вес (кг): 4,5



Что?	Стильный ЖК-монитор
Почему?	Предельно малое время отклика
Сколько?	\$504
Где?	www.ultracom.ru



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция **VERY** от компании "Force Computers"

Олег Ставицкий

Появляющиеся на нашем операционном столе "компьютеры в сборке" хорошеют день ото дня. Не успели мы отойти от красот предыдущего пациента "Железного цеха", как у нас на пороге модная игровая станция от "Force Computers". Она щеголяет зеркальным корпусом, находится в приемлемой ценовой категории и успешно справляется с тестами. Если вы хотите сбалансированный компьютер, который способен без видимых тормозов крутить все свежие игровые блокбастеры, — обратите самое пристальное внимание на сегодняшнего посетителя.

Зазеркалье

Честно говоря, такого системного блока мы еще не видели. Игровая станция "Force Computers" встречает своего пользователя... зеркальной панелью! Практически вся передняя часть корпуса (**CASE Cube MidiTower**) — это самое натуральное зеркало, разделенное на две части, верхняя из которых открывается, чтобы вы могли получить доступ к дисководам и т. п. Плюс — в нижней части корпуса расположилось несколько USB-входов для внешних устройств. Очень удобно для тех, кому часто приходится подключать к компьютеру приводы, цифровые фотоаппараты и прочую USB-утварь.

Практическая польза от такого нововведения, конечно, сомнительная (если только вы не живете в буквальном смысле у компьютера), но выглядит компьютер более чем внушительно и напоминает какой-то футуристический агрегат. Ваши друзья будут в восторге.

Внутри

Заглянув "под капот" этого зеркального чуда, мы обнаружили там следующие комплектующие: материнскую плату **ASUS P4P800-Gold** с установленным на ней процессором **Pentium 4 2800 Prescott** и двумя чипами памяти по **256 Мбайт** каждый. Процессор поддерживает модную технологию

Hyper-Threading, благодаря которой игры и приложения начинают работать быстрее (при наличии соответствующей поддержки). В частности, горячо ожидаемый нашей редакцией "Периметр" будет активно использовать **Hyper-Threading**. Память работает в двухканальном режиме, то есть **512 мегабайт** составлены двумя **DIMM**-чипами. На



практике такой подход сильно ускоряет работу с мультимедиа-приложениями, видео и частую в играх.

Здесь же обнаружилась видеокарта **ATI Radeon 9600XT** со **128** мегабайтами видеопамяти. Эта модель Radeon — оптимальный, на наш взгляд, выбор в отношении цена/качество. К слову, именно **9600XT** установлена на игровом компьютере автора этих строк.

Наконец, довершают конфигурацию **120-гигабайтный** винчестер **Seagate Barracuda** и комбо-привод (это, напомним, устройство, которое читает **CD/DVD** и записывает **CD-R/RW** диски) **Sony** со скоростными параметрами **16/52/32/52**.

Тесты

Конечно, мы подвергли зеркального модника различным испытаниям, чтобы выяснить, как вышеуказанная конфигурация покажет себя на практике. В качестве предисловия заметим, что минусом станции является ощутимый шум при работе. Разумеется, настоящего геймера подобные вещи не остановят, но объективные и беспристрастные эксперты "Железного цеха" не могут пройти мимо этого недочета.

PC MARK

CPU	HDD	Memory
5811	1998	9631

Цифры говорят сами за себя! **PC Mark**, бенчмарк для комплексного тестирования комплектующих системы, выставил системе отличные оценки.

AQUAMARK

Aquamark — отныне обязательный рубеж, который предстоит пройти всем, без исключения, посетителям нашей рубрики. Разумеется, игровая станция от "Force Computers" этой участи не избежала. Результат — среднее количество кадров в секунду (**FPS**) составило **24,3**. Графическая система была оценена бенчмарком в **3048** условных баллов, процессор — в **6004**, а итоговая оценка составила **24,319**.

UNREAL TOURNAMENT 2003

Наконец, **Unreal Tournament 2003** — финальная прямая, и снова отличный результат! В режиме **botmatch**, среднее количество кадров в секунду составило... **66,5**. Согласитесь, результат достойный.

Резюме

Игровая станция от "Force Computers" — оптимальный баланс цены и производительности. Эта конфигурация разумно экономит ваши деньги, позволяя при этом насладиться всеми последними игровыми блокбастерами. Плюс — ее экстраординарный внешний вид наверняка привлечет к себе внимание не только ваших друзей, но и подруг — теперь им будет куда смотреть, пока вы проходите финальный уровень **Far Cry**.

Сердечно благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию "Force Computers" (www.forcecomp.ru). ■

Конфигурация

Материнская плата	Asus P4P800 Gold
Процессор	Intel Pentium 4 2.8 (Prescott)
Память	2x256 Мбайт PC 3200 Kingston
HDD	120 Гбайт Seagate Barracuda 7200.7 SATA
Звук	Интегрированный
Оптический носитель	Sony SRX-320 DVD-ROM+CD-RW
Видеокарта	ATI Radeon 9600XT 128 Мбайт
Корпус	CASE Cube Miditower Black

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Анатолий Жестов

Просмотрев форум и отзывы читателей, с удивлением обнаружил несколько интересных вещей... Допустим, такую: "пофиг на будущие апгрейды, лишь бы сейчас подешевле". Оказалось также, что некоторые читатели не хотят сами подбирать себе клавиатуру и мышь. Учитывая это, введем соответствующие поправки по желанию читателей. И сразу оговоримся: в "Разумном компьютере" мы не будем делать прогнозов на будущее. Для этого есть обзоры и новости. Здесь мы просто пробуем собрать оптимальный компьютер, исходя из наличия денег и некоторых предпочтений. Обозначу также, что сама суть раздела не предполагает навязывания мнения опытному пользователю, его функция — предложить варианты начинающему пользователю. Если вы не так сильно следите за последними веяниями компьютерной индустрии, прислушайтесь к нашему мнению,

оно вам поможет в выборе подходящей конфигурации. Представленные здесь варианты ПК в большинстве случаев будут лучше соответствовать вашим запросам, чем то, что продают в сборе компьютерные фирмы. Тем более что в большинстве фирм не пишут, из чего собран "компьютер всего за \$250" (как правило, в эти рекламные деньги не входят ни монитор, ни мышь, ни клавиатура). Замечу: фирмы, предлагающие хорошие конфигурации, — есть. Но проблема неподкованного пользователя как раз и состоит в том, что отличить хорошее от плохого бывает не легко.

Итак, собираем из того, что на момент написания статьи присутствует в прайс-листах www.ultracom.ru и www.oldi.ru.

Дешево и сердито (категория "Меньше \$500"). Видеокарта — Radeon 9200SE, все 128 Мбайт при ней. Оперативной па-

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: CPU AMD Athlon64 FX-51 <Socket940> BOX	\$761.50
Материнская плата: ASUS SK8N Gold Socket 940, nForce3 Pro 150, AGP 8x, DDR333+, SATA Raid, Sound 6-канальный, 1394, USB 2.0, ATX	\$191.10
ОЗУ: DIMM DDR500 PC4000 1024 Мбайт (2x512 Мбайт)	
OCZ Enhanced Latency Dual Channel Optimized [OCZ5001024ELDC-K] *2 шт	\$287.70
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$525.00
HDD: 250 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Maxtor MaxLinell 7Y250M0 (*2 шт RAID)	\$451.50
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A Black IDE Retail	\$186.90
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	\$6.49
Звуковая плата: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	\$231.00
Корпус: V2420AE Xaser III V2000 420W Silver	\$228.00
Колонки: Creative Megaworks THX550 (Subwoofer + 5 Satellite) 150w+5*70w Black Retail	\$288.75
Мышь и клавиатура: Logitech Cordless Desktop MX for Bluetooth (967301)	\$185.50
Монитор: LG L2010P 1600x1200, 350:1, 250 кд/м², TCO99, RUS	\$1 359.00
Итого:	\$4 704.02
Опция 1: USB Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	\$147.70
Опция 2: геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	\$49.45
Опция 3: руль + педали THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	\$230.00
Опция 4: джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	\$106.70
Со всеми наворотами:	\$5 237.87

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500 ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon XP 1800+ Thoroughbred Socket A (266 МГц, 256 Кбайт)	\$53.55
Кулер: Titan TTC-D5TB Socket A	\$6.13
Материнская плата: Soltek SL-KT600-C1 Socket A, VIA KT600, DDR400+, FSB 400, AGP 8x, ATA133, Sound 6-канальный, USB 2.0, ATX	\$58.80
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 256 Мбайт M.tec	\$50.88
Видеоплата: 128 Мбайт 9200SE TV DVI [No Name]	\$42.00
HDD: 80 Гбайт 5400 rpm Samsung SpinPoint V60 SV0813H	\$61.95
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80 mm, 8025K, sleeve bearing	\$2.00
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: 52x Sony 5261 IDE OEM	\$16.17
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	\$6.49
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.70
Колонки: Dialog U-90 100W PMPO	\$4.93
Мышь: Genius Net Scroll+ PS/2 Bundle	\$3.15
Клавиатура: BTC-5107 (5199) PS/2	\$5.90
Монитор: RoverScan 115GS 0.28, 50—120 Hz, 1024x768 MPRII RUS	\$103.95
Итого:	\$461.18
Замена 1: AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333 МГц, 512 к)	\$24.36
Замена 2: SONY 52/32/52 CRX-230E IDE OEM	\$14.81
Замена 3: Dialog W-203 600w PMPO дерево Champagne Yellow	\$19.05
Опция 1: USB Sportster 3095 [3098] PCI Internal OEM	\$14.30
Опция 2: геймпад Genius G-08X	\$8.90
Опция 3: джойстик Genius F-23	\$22.54
Со всеми наворотами:	\$565.14

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500 ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 Celeron 1700 128 Кбайт	\$58.28
Материнская плата: Chaintech CT-9VJL3/LAN Summit Socket478, VIA P4X400, DDR333, FSB533, AGP 8x, ATA133, Sound, LAN, USB 2.0, ATX	\$55.12
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 256 Мбайт M.tec	\$50.88
Видеоплата: 128 Мбайт 9200SE TV DVI [No Name]	\$42.00
HDD: 80 Гбайт 5400 rpm Samsung SpinPoint V60 SV0813H	\$61.95
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80 mm, 8025K, sleeve bearing	\$2.00
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: 52x Sony 5261 IDE OEM	\$16.17
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	\$6.49
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.70
Колонки: Dialog U-90 100W PMPO	\$4.93
Мышь: Genius Net Scroll+ PS/2 Bundle	\$3.15
Клавиатура: BTC-5107 (5199) PS/2	\$5.90
Монитор: RoverScan 115GS 0.28, 50—120Hz, 1024x768 MPRII RUS	\$103.95
Итого:	\$456.10
Замена 1: [BOX] Socket 478 Celeron 2400 128 Кбайт	\$16.27
Замена 2: EроХ EP-4PDA3I Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800, AGP 8x, SATA, ATA100, Sound 6-канальный, USB2.0, LAN ATX	\$30.98
Замена 3: Dialog W-203 600w PMPO дерево Champagne Yellow	\$19.05
Опция 1: USB Sportster 3095 [3098] PCI Internal OEM	\$14.30
Опция 2: геймпад Genius G-08X	\$8.90
Опция 3: джойстик Genius F-23	\$22.54
Со всеми наворотами:	\$568.14

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon XP 2500+ Barton Socket A (333 МГц, 512 Кбайт)	\$87.26
Материнская плата: Abit NF7-M Socket A, nForce2, DDR400+, FSB 333, AGP 8x, ATA133, Video, Sound 6-канальный, LAN, ATX	\$97.65
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 512 Мбайт Kingmax [MPXC22D-38xTx]	\$108.12
Видеоплата: 256 Мбайт FX 5700 TV DVI [ASUS 9570TD] Retail	\$185.85
HDD: 80 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Maxtor DiamondMax 6Y080M0	\$75.60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80 mm, 8025K, sleeve bearing	\$2.00
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: SONY 52/32/52 CRX-230E IDE OEM	\$30.98
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	\$6.49
Звуковая плата: Creative AUDIGY-2 OEM	\$72.98
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.70
Колонки: Microlab M800 (Subwoofer+2 Satellite) 36w дерево White	\$37.10
Мышь: Genius NetScroll Eye Bundle Optical PS/2 (400dpi)	\$7.08
Клавиатура: Logitech Internet PS/2 Black Logo OEM (967220)	\$16.10
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50-160Hz, 1280x1024	\$192.15
Итого:	\$964.64
Замена 1: [BOX] AMD Athlon XP 3000+ Barton Socket A (333 МГц, 512 Кбайт)	\$91.24
Замена 2: 160 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS	\$53.55
Замена 3: Creative Inspire T7700 (Subwoofer + 7 Satellite) 24w+6*8w+1*20w Black Retail	\$85.75
Опция 1: USR Sportster 5633 56K Ext. V92 Retail USB	\$49.50
Опция 2: геймпад THRUSTMASTER (2960630) Dual Power Digital Gamepad 3	\$34.50
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (963290)	\$37.95
Со всеми наворотами:	\$1 317.13

матрицы 256 Мбайт, на Windows XP хватит. Жить будет. Хотя летать — вряд ли. И если систему под Athlon можно довести до некоторого ума путем замены процессора, то Intel мало что поможет: чипсет хоть в чем-то и побыстрее i845PE, но далеко не самый-самый, поэтому в графе возможной замены в таблице 2 стоит материнка.

Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000"). Будь моя

воля, я тоже писал бы мониторы как опцию. Тогда компьютер почти за 500 был бы хорош, а за 1000 был бы лишь чуть хуже самолета. Поскольку этого мне делать нельзя, в нашей номинации — просто очень хороший компьютер. Колонки, конечно, не 5.1 (в прайсе, в этой ценовой категории, приличных нет), но замена это предусматривает.

Тебя я видел во сне (категория "Больше \$1000"). Прин-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Socket 478 512 Кбайт FSB 400 Pentium IV 2.0 ГГц	\$117.60
Кулер: Titan TTC-W5TB(TC2) Socket 478	\$8.80
Материнская плата: EPoX EP-4PCA3I Socket 478, i875P, DDR400+, FSB 800, AGP 8x, SATA, Sound 6-канальный, LAN, USB2.0, ATX	\$120.75
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 512 Мбайт Kingmax [MPXC22D-38xTx]	\$108.12
Видеоплата: 256 Мбайт 9600Pro EZ TV DVI [PowerColor R96-D3GN] Retail	\$147.00
HDD: 80 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Maxtor DiamondMax 6Y080M0	\$75.60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80 mm, 8025K, sleeve bearing	\$2.00
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: SONY 52/32/52 CRX-230E IDE OEM	\$30.98
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт Sony	\$6.49
Звуковая плата: Creative AUDIGY-2 OEM	\$72.98
Корпус: UTT DE-4386 ATX 300W P4 USB + AUDIO	\$43.70
Колонки: Microlab M800 (Subwoofer+2 Satellite) 36w дерево White	\$37.10
Мышь: Genius NetScroll Eye Bundle Optical PS/2 (400dpi)	\$7.08
Клавиатура: Logitech Internet PS/2 Black Logo OEM (967220)	\$16.10
Монитор: LG Flatron F700P 0.24, 50-160Hz, 1280x1024	\$192.15
Итого:	\$988.03
Замена 1: [BOX] Socket 478 512 Кбайт FSB 800 Pentium IV 3.0 ГГц	\$106.05
Замена 2: 160 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS	\$53.55
Замена 3: Creative Inspire T7700 (Subwoofer + 7 Satellite) 24w+6*8w+1*20w Black Retail	\$85.75
Опция 1: USR Sportster 5633 56K Ext. V92 Retail USB	\$49.50
Опция 2: геймпад THRUSTMASTER (2960630) Dual Power Digital Gamepad 3	\$34.50
Опция 3: джойстик THRUSTMASTER Fox2 Pro USB (2960533)	\$37.95
Со всеми наворотами:	\$1 355.33

теры и сканеры из опций выброшены, как не относящиеся напрямую к играм. Можно вставить обратно. Можно даже активную броню на корпус. Для общей крутости...

Категория "Займи, но купи!". Монитор 20 дюймов, оперативки 2 Гбайт. Красота. А корпус — все тот же XAZER. Хотелось оставить сюда бесшумный ZALMAN за \$850, на тепловых трубках, но он совместим с

процессорами только до 2.2 для Athlon 64 и до 3.2 для Pentium 4. И видеокарты круче, чем nVidia GeForce FX 5700/ATI Radeon 5600, в него тоже вставлять нельзя. Пришлось оставить זאתею как безнадежную.

Спонсор рубрики "Разумный компьютер" — "Рик" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] AMD Athlon 64 3200+ Socket 754 (2000 ГГц)	\$305.55
Материнская плата: GigaByte GA-K8NPro Socket 754, nForce3 150, DDR400+, FSB 800, AGP 8x, ATA133, SATA, Raid, 1394, LAN AT	\$120.64
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) Kingston [KVR400X64C3AK2-1G]	\$218.40
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$525.00
HDD: 250 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Maxtor MaxLinell 7Y250M0 (*2шт RAID)	\$451.50
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80 mm, 8025K, sleeve bearing	\$2.00
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A Black IDE Retail	\$186.90
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт NEC Black	\$7.21
Звуковая плата: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	\$231.00
Корпус: InWin IW-X568 Black ATX 300W P4 w/PFC USB+ FAN+ AUDIO, clock	\$108.15
Колонки: Creative Inspire 5700 (Subwoofer + 5 Satellite) 30w+1*21w+4*7 Black Retail	\$269.85
Мышь и клавиатура: Logitech Cordless Desktop MX for Bluetooth (967301)	\$185.50
Монитор: Sony SDM-X72B Black 1280x1024, 400:1, 280 кд/м²	\$686.40
Итого:	\$3 299.68
Замена 1: Sony SDM-X93B Black 1280x1024, 600:1, 300 кд/м², TCO99, RUS	\$225.15
Замена 2: DIMM DDR500 PC4000 1024 Мбайт (2x512 Мбайт)	
OCZ Enhanced Latency Dual Channel Optimized [OCZ5001024ELDC-K]	\$143.85
Опция 1: USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	\$147.70
Опция 2: геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	\$49.45
Опция 3: джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	\$106.70
Опция 4: руль + педали THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	\$230.00
Со всеми наворотами:	\$3 972.53

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: [BOX] Socket 478 512 Кбайт FSB 800 Pentium IV 3.4 ГГц	\$428.40
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe Gold Socket478, i875P, DDR400+, FSB 800, ATA133, AGP Pro, Sound, LAN, 1394, SATA	\$189.00
ОЗУ: DIMM DDR400 PC3200 1024 Мбайт (2x512 Мбайт) Kingston [KVR400X64C3AK2-1G]	\$218.40
Видеоплата: 256 Мбайт 9800XT VIVO DVI [ASUS 9800XT/TVD]	\$525.00
HDD: 250 Гбайт 7200 rpm 8 Мбайт cache Maxtor MaxLinell 7Y250M0 (*2шт RAID)	\$451.50
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80 mm, 8025K, sleeve bearing	\$2.00
Шлейф UDMA: шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector 45 см	\$1.28
Звуковой шнур	\$0.30
Дисковод 1: Plextor DVD/RW+CD/RW PX-504A Black IDE Retail	\$186.90
Дисковод 2: 3.5" 1.44 Мбайт NEC Black	\$7.21
Звуковая плата: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro Retail	\$231.00
Корпус: InWin IW-X568 Black ATX 300W P4 w/PFC USB+ FAN+ AUDIO, clock	\$108.15
Колонки: Creative Inspire 5700 (Subwoofer + 5 Satellite) 30w+1*21w+4*7 Black Retail	\$269.85
Мышь и клавиатура: Logitech Cordless Desktop MX for Bluetooth (967301)	\$185.50
Монитор: Sony SDM-X72B Black 1280x1024, 400:1, 280 кд/м²	\$686.40
Итого:	\$3 490.89
Замена 1: Sony SDM-X93B Black 1280x1024, 600:1, 300 кд/м², TCO99, RUS	\$225.15
Замена 2: DIMM DDR500 PC4000 1024 Мбайт (2x512 Мбайт)	
OCZ Enhanced Latency Dual Channel Optimized [OCZ5001024ELDC-K]	\$143.85
Опция 1: USR Courier 56K External Russian v.92 Retail (3453)	\$147.70
Опция 2: геймпад LOGITECH WingMan Cordless Gamepad (963246)	\$49.45
Опция 3: руль + педали THRUSTMASTER F1 Force Feedback (2960625)	\$230.00
Опция 4: джойстик THRUSTMASTER Top Gun Afterburner Force Feedback (2960471)	\$106.70
Со всеми наворотами:	\$4 393.74



Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Я устал вручную находить производные, интегралы, чертить графики и решать дифференциальные уравнения! Неужели нет никаких программ, которые могли бы помочь бедному студенту в освоении математических наук?

На сегодняшний день самая мощная и распространенная программа для выполнения сложных математических расчетов — это MathCAD. Программа умеет все: находить любые производные и интегралы, вычислять пределы, строить как плоские, так и пространственные графики, производить расчеты с использованием матриц. MathCAD поддерживает любые способы задания функций (параметрические, в полярной системе координат). Мало того, MathCAD частично интегрирован с OpenGL. Это позволяет ему строить сложнейшие поверхности и показывать их в наглядном, трехмерном виде. Но есть у MathCAD и большой недостаток — это полностью коммерческий программный продукт, который стоит достаточно больших денег. Но не стоит отчаиваться! MathCAD рассчитан в первую очередь на ученых. Так что, скорее всего, большая часть его возможностей тебе не понадобится, и подойдет что-то более простое. Существует множество программ, которые имеют схожие функции. В основном это графопостроители. Как видно из названия, основная их функция — это строить графики. Но обычно их создатели на этом не останавливаются и добавляют функции вычисления производных, интегралов, нахождения нулей функции и т.д. Лично я могу порекомендовать FNGraph (<http://www.ournet.md/~fnggraph>). Эта программа абсолютно (!) бесплатна. Обладает достаточно удобным интерфейсом и неплохим набором дополнительных примочек.



Мне нужно поставить Windows на очень большое число компьютеров (порядка 50 штук), а для установки Винды на каждый компьютер придется ждать по 30—45 минут. Так как установочный диск один, процесс может затянуться на многие недели. Нет ли более быстрого способа установки Windows?

На самом деле не все так плохо. Если бы системным администраторам приходилось каждый раз столько времени ждать окончания установки Windows, Microsoft пришлось бы довести свою ОС до ума. Дело в том, что Windows позволяет не только устанавливать, но и клонировать систему. Операционная система ставится только на один "эталонный" компьютер, после чего образ диска с установленной системой переносится на другие машины. Это во много раз быстрее, чем установка на каждый компьютер. В случае если аппаратная часть ПК, на который производится клонирование, отличается от эталонной системы, то переносимый образ диска необходимо специальным образом подготовить с помощью утилиты Microsoft System Preparation Tool (sysprep.exe). Но даже если вы клонируете систему на абсолютно идентичные ПК, желательно воспользоваться этой программой, поскольку при обычном клонировании диска Windows NT/2000/XP все клонированные компьютеры будут иметь одинаковые SID (security identifier) и имя компьютера. Это абсолютно недопустимо при работе таких компьютеров в одном домене или рабочей группе. Утилита System Preparation Tool как раз служит для удаления таких уникальных параметров компьютера, как сведения об аппаратной конфигурации, SID и имя. Кроме того, при клонировании диска без предварительной подготовки возможны такие сбои, как появление сообщения при загрузке: *Your system has no paging file, or the paging file is too small* (Отсутствует файл подкачки или его размер слишком мал). Найти System Preparation Tool можно в папке `\Support\Tools\Deploy.cab` на компакт-диске, с которого установлена Windows, или же скачать в интернете, на всеми любимом www.microsoft.com.



Что-то произошло с моей XP-шкой? Текстовое загрузочное меню стало нечитабельным, все русские буквы превратились в непонятные закорючки.

В локализованных (в частности, русской) версиях Windows XP для поддержки знаков национального алфавита на этапе текстовой фазы загрузки необходимо, чтобы в корневой директории диска с установленной ОС располагался файл `Bootfont.bin`. Если этот файл удален или испорчен, его можно скопировать с дистрибутивного диска Windows XP. Этот файл также можно найти в корневом каталоге диска Windows, и в папке `i386`. Кстати говоря, если ты хочешь интегрировать сервис в дистрибутив Windows при создании своего собственного дистрибутивного CD, также необходимо положить этот файл в корень диска. Иначе при запуске установки вместо кириллицы также будут выводиться закорючки.



Подскажите, что делать со сканером. Несколько лет он работал нормально, а теперь стал выдавать картинку ужасающего качества, с тонкими желтыми полосами по всему листу. Люди добрые говорили, что принтер просто сломался, но я отказываюсь в это верить. Мне кажется, что если сканер ломается, то сразу и навсегда.

Да, для русского пользователя "люди добрые" навсегда останутся главным источником информации, намного опережая по популярности журналы и службы поддержки. На самом деле все еще хуже, чем говорят "люди добрые". У сканера основательно села лампа, и совсем скоро этот лучик сканирующего света в темном царстве совсем погаснет. Так что сканер надо нести в ремонт или покупать новый.



Вот такая проблема: поставил я себе Windows Me, и после установки оной у меня возникла необходимость выставить шлюз, IP и маску подсети в протоколе TCP/IP для контроллера удаленного доступа. Зашел я в свойства удаленного доступа, но такой вкладки там просто не оказалось, есть только "Привязка", "Дополнительно" и "Конфигурация DNS", но никакого шлюза и IP-адреса нет.

Если нет вкладок, создадим им замену! Вообще, все настройки Windows хранятся в реестре, и если что-то нельзя изменить в интерфейсе Windows, то можно сделать это ручками — редактированием реестра. Это и называется профессиональным подходом. Но вернемся к нашему вопросу. В нашем случае нужен раздел реестра `NetTrans`, который расположен по данному пути: `HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\Class\`. Надо найти раздел, отвечающий за контроллер удаленного доступа. Найти его достаточно легко, так как в этом разделе должен отсутствовать строковый параметр `DefaultGateway`. Его отсутствие и привело к этой ситуации. Тебе надо его создать, и можно здесь же выставить строковые параметры `IPAddress` и `IPMask` соответственно.



Компьютер постоянно пищит, иногда затихает, но потом начинает с новой силой. Мне это ужасно надоело! Подскажите мне, что делать, а то моему кремниевому другу не жить!

В "Горячей линии" есть закон — не вести никаких договоров с террористами, захватывающими собственные компьютеры. Если серьезно, то причин для писка может быть несколько. Первая и самая распространенная в наш гигагерцово гигабайтный век — это перегрев. При повышении температуры процессора выше определенного предела материнская плата подает звуковой сигнал. Также это может быть какая-то злобная резидентная программа, съедающая все ресурсы компьютера. В таком случае звуковой сигнал подает контроллер ввода-вывода. Он не находит ресурсов для обработки поступающих данных и сигнализирует об этом писком. В таком случае посмотри запущенные процессы и загрузку ЦПУ. Но больше всего мучить спикер любят вирусы. Если сигнал подается в какое-то определенное время, через равные промежутки времени, либо спикер пытается наиграть мелодию, то это точно вирус.



Стояла у меня Windows XP на файловой системе NTFS. Теперь надо поставить на ее место Windows 98, но FDISK не видит раздел, отформатированный в NTFS, и не может его удалить. Как же все-таки установить Windows 98?

В Microsoft наверняка никому даже в голову не приходило, что кто-то захочет переходить с NTFS. И уж тем более с XP на древнюю 98-ую. В моем случае **FDISK** на самом деле видит NTFS, но не как раздел DOS. Таким делом грешит старый **FDISK** из поставки Windows 98, лучше воспользоваться **FDISK**ом из поставки XP. Если все же **FDISK** не сможет удалить раздел (такое бывает), то можно прибегнуть к ультимативному средству для форматирования — программе **Partition Magic**. Также можно воспользоваться дедовским способом и лечить любые проблемы жесткого диска с помощью **Norton Disk Editor** или любого его аналога. Эта программа позволяет просматривать данные на низком уровне. Таким образом, можно (при должном умении) отредактировать информацию о разделах. Надо обнулить пару секторов в начале диска — и все разделы исчезнут; правда, и все данные на диске потеряются. Зато это быстрее и проще, чем возиться с **FDISK**.



Вот такой глупый вопрос: можно ли менять цвета текста и фона у знаменитого “синего экрана смерти”? Наверное, эта возможность не предусмотрена, кому может понадобиться настраивать эти параметры?..

Как ни удивительно, цветовые параметры “экрана смерти” могут настраиваться. Таким образом, из синего может получиться, например, красный “экран смерти”. В файле **system.ini** есть раздел **[386enh]**, в нем должны быть следующие параметры (если нет, то создай их): **messagetextcolor=<цвет текста>**; **messagebackcolor=<цвет фона>**. Цвета кодируются так: 0 — черный, 1 — синий, 2 — зеленый, 3 — голубой, 4 — красный, 5 — лиловый, 6 — желтый, 7 — белый, 8 — серый, 9 — светло-синий, a — светло-зеленый, b — светло-голубой, c — светло-красный, d — светло-лиловый, e — светло-желтый, f — ярко-белый.



Я нашел папку INSTALL в C:\WINDOWS\OPTIONS\ . Судя по всему, там содержится дистрибутив Windows. Можно ли удалить эту папку? Места она занимает много, а пользы от дистрибутива мне никакой.

Да, в этой папке содержится дистрибутив Windows, к которому система обращается, если необходимо установить какой-нибудь драйвер, или, например, при смене сетевых настроек. Если у тебя все давно установлено и настроено, ее можно удалить. В крайнем случае, придется вставить в привод CD-ROM компакт-диск с Windows, если системе зачем-то потребуется дистрибутив.



Я хотел назвать одну из папок COM4, но имя папки почему-то не изменилось. Может быть, это имя зарезервировано за COM-портом, и почему-то так нельзя назвать папку. А есть ли другие имена, зарезервированные системой?

Действительно, существуют и другие зарезервированные системой имена. Я приведу полный список ограничений на использование имен файлов и папок. Вот как нельзя называть папки и файлы: **COM1-COM4**, это последовательные порты; **AUX** — асинхронный интерфейс; **CON** — консоль, при вводе — клавиатура, при выводе — дисплей; **LPT1-LPT9** — параллельные порты; **NUL** — отсутствие (ничто); **PRN** — принтер. Эти имена Windows использует, выполняя операции ввода и вывода через периферийные устройства. То есть если использовать эти зарезервированные имена в командах как имена файлов, то обращение будет производиться к соответствующему периферийному устройству. Кроме того, в Windows нельзя использовать в названиях файлов и папок следующие символы, зарезервированные для специальных функций: \ / : * ? “ < > | В MS-DOS в именах файлов нельзя применять еще и такие символы: ; , =



У меня после переустановки драйверов Detonator для видеокарты на чипе NVIDIA перестал работать диалог “Свойства дисплея” — можно ли это вылечить?

Скорее всего, ты сначала устанавливал русифицированные драйвера, а потом англоязычные, не удаляя старый драйвер. При этом в системных папках сохранились файлы разных версий, что и вызывает конфликт. Также конфликт версий файлов происходит, например, если установить Detonator версии 4.xx, не удалив всех файлов версии 3.xx. Тебе сначала нужно удалить драйвер стандартными средствами Windows (Установка и удаление программ в панели управления), затем в папке **C:\Windows\System** поискать оставшиеся от него файлы — для NVIDIA это библиотеки типа **nvrs*.dll** и **nvcp*.dll** (в свойствах та-

СОВЕТ

Если при работе в Windows возникают проблемы с принтером, то лучше всего воспользоваться программой **Enhanced Printer Troubleshooter** — **EPTS.EXE**. Она лежит в директории **\OTHER\MISC** того CD, с которого установлена Windows. Это программа похожа на стандартный **Printer Troubleshooter**, но обладает более широкими возможностями.



Мой компьютер зависает при загрузке. Появляется какая-то загрузочная таблица, пара надписей, и затем все останавливается. Я ждал довольно долго, но чтение с диска не шло, и компьютер не подавал признаков жизни.

До загрузки операционной системы, в описанном тобой моменте BIOS собирает всю информацию об аппаратной части компьютера и отправляет ее операционной системе. Ошибка на этом этапе может быть очередным глюком Windows. Совет — попробуй переустановить ОС. Если все осталось без изменений — значит, это проблемы с железом. Проблема может быть из-за неисправности жесткого диска или каких-либо плат. Их необходимо проверить. Если у тебя несколько жестких дисков, то отключи их всех и потом подключай по очереди. Так ты сможешь выяснить, какой из них неисправен. Затем такую же операцию надо произвести с платами расширения. Если до загрузки был установлен новый жесткий диск или флоппи-диск, поставь в настройках CMOS автоопределение дисков. Некоторые виды CMOS после установки нового железа требуют сброса системной конфигурации, для того чтобы заново определить все имеющиеся в компьютере устройства. Поищи соответствующий раздел в настройках CMOS. Неисправность может быть и в самом BIOS. Тогда стоит его перепрошить, загрузив компьютер с загрузочной дискеты и запустив утилиту для прошивки BIOS.



Как я могу протестировать модем и COM порт? Мой модем внешний.

Лучше всего, конечно, воспользоваться специализированными программами. Например, **Modem Doctor** (<http://www.modemdoctor.com>). Эта программа позволит протестировать модем, проверить его скорость и выдаст подробную информацию по всем характеристикам модема и порта. Можно протестировать “народными” методами: поиграв всю ночь по модему, просидев сутки в чате или растратив все драгоценные интернет мегабайты за пару-тройку часов игры в Unreal Tournament 2004. Если же хочется просто проверить, работает ли модем вообще, то в командной строке можно написать **C:\>ECHO ATDT > COMN**, где **N** — номер COM порта, к которому подключен модем. Так мы “заставим” модем “взять трубку”, то есть телефонную линию. Командой **C:\>ECHO ATH > COMN USING ECHO** модем линию оставит.



Куда подевалась “Папка обмена” из стандартного набора Windows? В папке “Стандартные” ее почему-то нет.

По неизвестной причине, даже если **Папка обмена (Clipboard Viewer)** установлена, в **Стандартных** ее нет. Кстати, такая проблема существует только в Windows 2000 и Windows XP. Вот такие самые новые и продвинутые операционные системы от Microsoft: с виду у них все просто замечательно, а в мелочах сплошные недоделки. Самый простой способ добраться до **Папки обмена** — это набрать в строке “Выполнить” **clipbrd**. Также можно зарегистрировать эту программу стандартными средствами Windows. Сначала я приведу инструкции для Windows XP, а затем для Windows 2000. Надо щелкнуть правой кнопкой мыши по кнопке **Пуск** и выбрать **Свойства**. Там переключиться на **Классическое меню Пуск** и перейти к настройкам. В настройках нужно нажать кнопку **Добавить** и перейти в **WINDOWS\SYSTEM32**, где выбрать искомым **clipbrd**. На следующем экране надо указать папку, в которой будет находиться указатель на нужную программу. В Windows 2000 необходимо произвести следующие действия: так же выбрать настройки кнопки **Пуск**, перейти в раздел **Дополнительно** -> **Добавить** и выбрать **clipbrd**. Файл расположен там же, где и в WinXP, — в папке **SYSTEM32**. Далее действовать, как написано выше для XP. Таким образом можно зарегистрировать любую программу в главном меню.

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИAUDIOSCROBBLER —
НОВАЯ ИНТЕРНЕТ-МОДА

Вы еще не устали от всевозможных обобщающих интернет-проектов, объединяющих людей в группы по интересам? Тогда мы идем к вам.

Audioscrobber (www.audioscrobber.com) — сервис, призванный составить среднестатистический образ музыкальных пристрастий пользователей интернета. Конечно, у нас уже есть **Livejournal**, где люди указывают музыку, играющую в момент создания записи; у нас также был герой позапрошлого выпуска “Полезных новостей”, **EventSherpa**, который отслеживал, как проводят свой досуг серферы земшара; но вот сервиса, отслеживающего, что же в данную минуту слушают люди планеты Земля, еще не было. Audioscrobber состоит из двух частей — интернет-сайт и специальный плагин, который вам надлежит скачать сразу после регистрации на **audioscrobber.com**. Плагин существует практически для всех сколько-нибудь популярных медиаплееров. На сегодня существуют audioscrobber-присадки для следующих проигрывателей: **QCD**, **Slmscrobber**, **Winamp**, **Windows Media Player 9**, **XMMS**, **beemp**, **foobar2000**, **iTunes** (как для Windows, так и для Макинтоша). После того как вы зарегистрировались, скачали и установили плагин для вашего плеера, начинается самое интересное.

Когда вы проигрываете какой-либо трек при помощи одной из вышеуказанных программ, Audioscrobber (при условии, что ваш компьютер в этот момент подключен к интернету) тут же отправляет информацию о том, что вы сейчас слушаете, на сервер и добавляет его на вашу страницу, которая появляется на сайте для всеобщего просмотра аккурат после регистрации. В результате на персональном разделе на сайте **audioscrobber.com** составляется детальная картина музыкальных пристрастий конкретного пользователя. Не абстрактные жанры или две-три любимые группы, а весь спектр — какие музыканты, как часто, какие конкретно песни и тому подобные вещи.

Разумеется, это не все. Сервис высчитывает,

какие пользователи Audioscrobber имеют наиболее схожие с вами вкусы и предлагает взглянуть на их profile. Более того, при помощи этой информации сервис способен генерировать советы — какая песня или группа вам может понравиться. Ближайшая ассоциация — контекстные ссылки в интернет-магазинах (если вы купили “Ведьму из Блэр”, советуем приобрести также: “Кошмар на улице Вязов”). Только в данном случае вы имеете дело с конкретными людьми, которые буквально вчера слушали ту же самую песню, что и вы сейчас. Как видите, Audioscrobber — это не только мощнейший статистический инструмент, но и отличный способ познакомиться на почве схожих муз-пристрастий.

Все подобные сервисы уже давно являются отличной почвой для какого-нибудь культурологического исследования — как “Интернет собирает людей вместе” или что-нибудь в этом роде. Как бы там ни было, “Игромания” следила и будет следить за аналогичными проектами с нескрываемым интересом. Музыка, досуг, книги, кино — что дальше? Гусары, молчать!

STARDOCK УСТАНАВЛИВАЕТ
SKIN-СТАНДАРТЫ

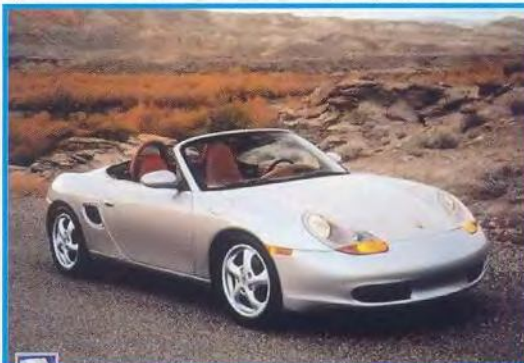
Компания Stardock, о продуктах которой (**WindowBlinds**, **IconPackager** и другие) можно прочитать в нашей статье “Шкурный вопрос”, решила всерьез облегчить проблему поддержки сторонних skin-дизайнеров для производителей программного обеспечения. Теперь сделать так, чтобы любой желающий смог создавать для своего продукта свой собственный интерфейс, невероятно просто! Stardock внедряют технологию **DirectSkin**, благодаря которой в мире, похоже, появится единый стандарт для сторонних пользовательских интерфейсов. По словам авторов, благодаря **Winamp** и **Windows Media Player** популярность скинов выросла настолько, что сегодня программа без поддержки сторонних “шкур” — признак дурного тона.

“Всего несколько строчек кода в вашей программе, и пользователи смогут выбирать из сотен скинов, разработанных для нашего продукта **WindowBlinds!**” — заявляют товарищи из Stardock. Разумеется, подобный маркетинговый ход напрямую связан с ростом популярности **WindowBlinds** (напомним, это утилита, позволяющая сменить интерфейс Windows XP), однако нельзя отрицать очевидные преимущества **DirectSkin** для небольших софтовых компаний. Вместо того чтобы тратить время и деньги на внедрение поддержки сторонних скинов, они просто добавляют несколько строчек кода и открывают своим пользователям полную

свободу в вопросах интерфейса. Насколько смелый шаг Stardock будет востребован — мы узнаем в самое ближайшее время.

AOL ГРАБИТ СПАМЕРОВ

Компания AOL запустила тотализатор, главным призом в котором является роскошный **Porsche Boxster S**. Юмор ситуации заключается



ВОТ ТАКОЙ “ПОРШ” БЫЛ ИЗЪЯТ СУДОМ У СПАМЕРА

в том, что манящий участников “Порш” вовсе не был приобретен AOL — он был конфискован у спамера, против которого компания возбудила уголовное дело в 2003 году. По решению суда, заработанный на нервах несчастных жертв спама **Boxster S** был конфискован в пользу американского провайдера — и теперь вот он выставлен в качестве лотерейного приза.

AOL потрясает кулаком и обещает, что и впредь будет раздвигать спамеров, досаждающих их клиентам, конфисковывая нажитые нечестным трудом яхты, виллы и дизайнерские костюмы.

ПОЛЕЗНЫЕ
СОВЕТЫ

Windows XP имеет полезную, в общем-то, привычку отображать все файлы графического формата в виде их уменьшенных изображений. Это, безусловно, облегчает работу, однако обладатели компьютеров с небольшим количеством памяти так не думают — они вынуждены терпеть ощутимые тормоза, пока XP не загрузит в память образцы. Чтобы отключить это, достаточно кликнуть на любой папке, зайти в ее свойства, выбрать там закладку **Customize** и выбрать там пункт **Documents (for any file type)**, после чего наслаждаться нормальной работой операционной системы.



EASTER EGG

ADOBE PHOTOSHOP

В **Adobe** тоже есть любители первого апреля — программа проверяет, какое сегодня число, и в случае, если на дворе “день дураков”, выдает другой загрузочный экран. Если ждать до первого апреля вам не очень хочется — просто выставьте соответствующую дату и запустите **Photoshop**. **Внимание!** Это “пасхальное яйцо” не работает с седьмой версией Photoshop.

Аудиоскробблер: Home - Microsoft Internet Explorer

АУДИОСКОРББЛЕР

Home About FAQ Download Plugin Screenshots

Weekly Charts System Statistics Online Now Group Directory Forums

Development Wiki Downloads

raffa

User Details

Registered on: April 5th, 2004

Total songs: 40

Listening Now

Phoenix - If I ever feel better

Recent Tracks

Track	Time	Score
Phoenix - If I ever feel better	08:17:21	2
Phoenix - Victim of the Game	08:15:21	4
Phoenix - Pinky Squaredance	08:03:41	2
Phoenix - Microcosmos	07:58:41	3
Phoenix - Congratulations	07:56:06	2
Phoenix - Embrace	07:53:26	2
Phoenix - On fire	07:50:01	2
Phoenix - Top Young (Zoot Woman Remix)	07:49:56	4
Phoenix - Run Run Run	07:37:01	4
Phoenix - If I ever feel better	07:32:41	3

Top Artists

Phoenix

ПЕРСОНАЛЬНАЯ СТРАНИЦА НА AUDIOSCROBBLER.COM

Автор: Олег Ставицкий

Теория

ШКУРНЫЙ ВОПРОС "ИГРОМАНИЯ" ПРИСТАЛЬНО СМОТРИТ НА SKINS-ИНДУСТРИЮ

Никто, наверное, уже и не скажет, кто первый придумал натянуть на привычный интерфейс той или иной программы маску, заставляя ее выглядеть лучше (или хуже), чем обычно. Тем не менее на сегодняшний день производство скинов (от англ. skin — кожа) превратилось в серьезный бизнес, со своими любителями, профессионалами, специализированными компаниями и прочей атрибутикой. Если вы, по каким-то причинам, не знаете, что такое скин, то нижеследующая теоретическая вставка адресована именно вам.

Итак, **скин** — это файл, созданный, как правило, сторонними разработчиками, который изменяет интерфейс той или иной программы. Привычный дизайн кнопок, шрифт в меню и прочие детали чудесным образом преобразуются на глазах удивленного пользователя. Разумеется, подобные фокусы можно повернуть далеко не с каждой программой. Для того, чтобы народные умельцы и профессионалы смогли приложить усилия для перекраивания внешнего вида утилиты на свой лад, разработчики должны заложить в программу такую возможность, то есть снабдить свой продукт поддержкой сторонних скинов. Главная проблема заключается в том, что каждая утилита имеет собственную структуру интерфейса, поэтому разница между созданием скина для Winamp и, скажем, Windows Media Player весьма ощутима. Сейчас, однако, все идет к тому, чтобы эта ситуация изменилась (см. наши новости).

У большинства пользователей слово skin, как правило, ассоциируется с программой Winamp. Безусловно, NullSoft (авторы орденосного медиа-проигрывателя) серьезно повлияли на развитие skin-индустрии — ведь еще со времен Winamp 2.xx официальный сайт программы буквально трещал по швам от всевозможных "шкур". Разница между skin-индустрией "тогда" и "сейчас" заключается в том, что сегодня скин — это не просто набор кнопок, шрифтов и прочих декоративных элементов, призванный сменить привычный вид программы. Новая технология, внедренная в Winamp со времен третьей версии (то же самое проделали авторы многих плееров — Quintessential CD (см. предыдущий "Софт-набор"), Windows Media Player, Sonique), позволяет сторонним разработчикам полностью изменять интерфейс программы. От-

ныне не только дизайн, но и форма, и расположение различных элементов открыты для редактирования. Nullsoft разделили скины на две группы, предложив для классификации термины **Classic** и **Freeform**.

Сегодня skin-индустрия превратилась в серьезный бизнес. Практически любая уважающая себя компания, будь то киностудия или разработчик игр, готовит к выходу своей продукции тематические скины. На нас с вами, простых пользователей, эта тенденция отражается положительно — мы регулярно (и совершенно бесплатно!) получаем ворох качественных, профессионально выполненных "шкур", посвященных любимым фильмам и играм. Индустрия, впрочем, пошла еще дальше, и деньги зарабатываются не только на представителях шоу-бизнеса, но и на любителях прекрасного, то есть нас с вами. Так, всевозможные программы, изменяющие внешний вид **Windows**, распространяются уже на платной основе. Зато производители "шкур" для этих утилит охотно выкладывают свои творения в интернет абсолютно бесплатно.

THE SKINS FACTORY

Разумеется, в "шкурном" бизнесе есть свои любители и свои профессионалы. Нарисовать и запрограммировать хороший, красивый и продуманный интерфейс — задача архисложная. Компания **The Skins Factory** — однозначный лидер skin-индустрии. Их список клиентов включает в себя **Microsoft, TDK, Warner**



THE LAST SAMURAI

"В случае с «Последним самураем» мы намеренно отошли от привычного футуристического стиля, чтобы передать атмосферу и настрой фильма. Мы ввели все эти потертости, царапины и стилизовали интерфейс, чтобы передать дух феодальной Японии" (здесь и далее — Джеф Шейдер, руководитель The Skins Factory, комментирует работы своей студии).

Тематический скин для "Последнего самурая" — недавнего блокбастера с Томом Крузом — встречает пользователя анимированной заставкой (как, впрочем, и большинство "шкур", вышедших из-под пера The Skins Factory) и роскошной стилизацией.



TERMINATOR 3

"Обычно мы рассматриваем дизайн, как элемент, который пользователи могли бы увидеть в фильме или с которыми могли столкнуться в игре. В случае с Terminator 3 мы хотели избежать того, что называется *picture skin*. То есть просто взять фотографию красоты TX и воткнуть ей кнопку "Play" в глаз — этого, на наш взгляд, недостаточно. Поэтому мы разработали свой концепт — как выглядел бы медиа-проигрыватель, если бы SkyNet снабжала ими свои машины? Мы вдохновился дизайном и цветовой гаммой экзоскелета TX и создали свой уникальный дизайн".

Скин для "Терминатора 3" — одна из самых впечатляющих и оригинальных работ, которые доводилось видеть автору этих строк.



ПОЛЕЗНЫЕ РЕСУРСЫ

Перечислять все программы, поддерживающие скины, а также созданные для них "шкуры", — занятие в высшей степени бессмысленное. Для этого существуют многочисленные ресурсы, авторы которых ежедневно сканируют Сеть на предмет новых скинов. Там же, как правило, делятся опытом разработчики.

www.theskinsfactory.com — Роскошное портфолио компании The Skins Factory. Большинство работ доступны для свободного скачивания.

www.customize.org — Серьезный ресурс, посвященный программам, поддерживающим скины, и, соответственно, свежим "шкурам" для них.

www.guiolympics.com — Официальный сайт Global User Interface Olympics 2004, то есть олимпиады, которая проводится между авторами скинов для различных программ. Участники соревнуются в создании скинов для таких программ, как Winamp 5, WindowBlinds (программа, позволяющая сменить привычный интерфейс Windows) и IconPackager (программа, заменяющая стандартный набор иконок Windows). Соревнования проводятся при поддержке ATI, nVidia и Microsoft.

www.wincustomize.com — Портал, посвященный всевозможным вопросам, связанным с альтернативными пользовательскими интерфейсами.

www.skinsntemplates.com — Программы, уроки, советы и прочие вспомогательные материалы для создания собственных скинов.

Автор: Олег Ставицкий

Практика

КАЧАЕМ СО ВКУСОМ
"ИГРОМАНИЯ" ПРЕДСТАВЛЯЕТ
ДЕСЯТЬ ЛУЧШИХ
DOWNLOAD-МЕНЕДЖЕРОВ

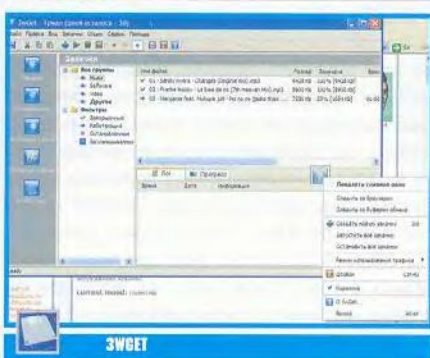
Проблема комфортной транспортировки файлов из интернета на жесткий диск занимает пользователей Сети не первый год. Несмотря на то, что всевозможные выделенные линии и прочие скоростные способы выхода в WWW потихоньку ступают на мерзлую российскую почву, большинство отечественных серверов соединяются с интернетом посредством модема, а потому не понаслышке знакомы с таким явлением, как разрыв соединения. Более того, не надо думать, что у обладателей скоростных выделенок все так легко и просто. Аварии, обрывы связи и прочие неприятные вещи случаются и с ними.

Как известно, если использовать для копирования файлов из Сети встроенные функции Internet Explorer, то в случае обрыва соединения или каких-нибудь аналогичных катаклизмов, вся недоканная информация будет безвозвратно утеряна, и вам придется начинать процесс сначала. Драгоценные нервные клетки в такие минуты уничтожаются тоннами, а вероятность того, что вы, в состоянии аффекта, запустите дорогостоящий модем в окно, стремительно растет. Во имя сохранения нервной системы активных пользователей Сети и были изобретены download-менеджеры — они аккуратно записывают всю недоканную информацию в специальные файлы и продолжают процесс ровно с того момента, на котором он прервался в прошлый раз.

За последнее время подобные продукты из простых утилит превратились в серьезные и многофункциональные программы, зачастую включающие в себя медиа-проигрыватели, ускорители соединения и чуть ли не точилки карандашей пополам с бетономешалками.

Мы перевернули весь интернет и отобрали для вас десятку наиболее интересных, на наш взгляд, download-менеджеров. Среди них есть многофункциональные и предельно простые; красивые и не очень; популярные и малоизвестные. Читайте, выбирайте, устанавливайте (все упомянутые в обзоре программы можно найти на нашем CD/DVD) и качайте с комфортом.

3WGET



3WGet — довольно молодой и очень перспективный продукт от российской компании 3WGet Software, наделенный некоторыми ин-

тересными конкурентными преимуществами. Разумеется, джентльменский набор в виде стандартного (и, добавим, в меру симпатичного) интерфейса, автодозвона и сортировки скачанной информации по типу ("Музыка", "Видео", "Программы" и "Другое") присутствует. Однако авторы не поленились "прикрыть" к своему детищу несколько любопытных функций. Во-первых, приятная мелочь: программа умеет запрашивать размер скачиваемого файла до того, как вы нажмете "ОК", и процесс начнется. Кнопка "запросить размер" находится в меню, которое появляется каждый раз, когда вы пытаетесь скачать тот или иной файл при помощи 3wGet. Там же вы можете запланировать загрузку на определенное время и день, выставить ее приоритет и указать точный путь, куда желаемый файл будет сохранен.

Разумеется, как и любой уважающий себя download-менеджер, 3wGet позволяет настроить число соединений и параллельных закачек для каждого сервера. Однако тут, помимо ручных установок, авторы предлагают несколько готовых вариантов — "легкий", "средний" и "тяжелый" режимы.

Кроме вышеуказанных плюсов, утилита наделена "ftp-эксплорером", то есть функцией, позволяющей сканировать содержимое ftp-сервера (кто знает, может быть в том месте, откуда вы только что выкачали всю дискографию любимого музыканта, есть чем еще поживиться?) так называемым "HTML-пауком". На втором хотелось бы остановиться поподробнее. Как выяснилось, за внешней простотой 3wGet скрывается целых две программы. Кроме качественного download-менеджера, утилита содержит в себе возможность выкачивания целого сайта! Вы просто вписываете адрес желаемого ресурса, а 3wGet заботливо просканирует url, рассортирует все ссылки на внутренние и внешние, установит необходимые фильтры и, наконец, скачает желаемый сайт. После того, как вы укажете "HTML-пауку" все необходимые настройки, он превратит скачиваемый ресурс в еще одно задание и поставит, наравне с другими, в очередь.

Наконец, добавьте к вышеописанному счастью оптимизатор соединения и бегите устанавливать программу — shareware-версия 3wGet ожидает вашего внимания на нашем CD/DVD.

Плюсы:

- + Возможность запрашивать информацию о размере файла до начала загрузки
- + Две программы в одном: 3wGet умеет выкачивать не только файлы, но и целые сайты

Минусы:

- Программа платная

Резюме: Отменная утилита, которая стоит свои 200 рублей (да-да, именно во столько обойдется вам частная лицензия на 3wGet). Удобный интерфейс, хороший функционал, плюс несколько действительно оригинальных и качественно реализованных нововведений.

FLASHGET

Некогда любимый download-менеджер сегодня, на фоне молодых и энергичных конкурентов, смотрится довольно бедно. Однако не включать в обзор практически культовую утилиту от AmazeSoft мы не могли.

Разумеется, FlashGet включает в свой функционал весь обязательный минимум любого уважающего себя download-менеджера.



Тут и разделение загрузки на потоки, и сортировка их по категориям (с возможностью задавать собственные), автодозвон, и даже поиск по скачанной информации. Здесь же — "обозреватель сайтов", аналог ftp-эксплорера в 3wGet, и полезная функция быстрого перехода в папку Downloads (именно сюда FlashGet складывает файлы по умолчанию). Приятная мелочь — нажатием всего одной кнопки (которая заботливо вынесена авторами в основное меню) вы активируете режим "выключить компьютер после завершения всех закачек".

Формально FlashGet содержит несколько скинов и даже позволяет наложить на фон собственную картинку. Но набор и дизайн "шкур" откровенно расстроил — невнятные эксперименты с цветом, нечитабельные "задники" и общая скудность дизайна ставят необходимость скинов под большой вопрос.

Плюсы:

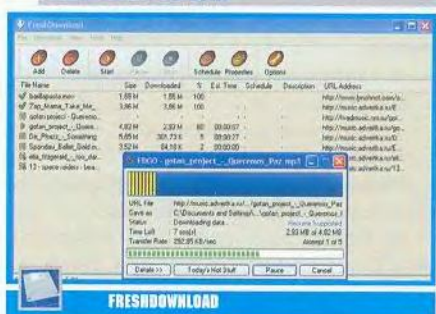
- + Программа бесплатна (есть выбор между shareware- и adware-версией)
- + Джентльменский набор функций собран

Минусы:

- По сравнению с молодыми конкурентами выглядит бедно
- Невнятный набор скинов

Резюме: Как это ни печально признавать, FlashGet сдал позиции и на общем фоне выглядит уже не так презентабельно, как раньше. AmazeSoft стоит всерьез задуматься о функциональных нововведениях для своего продукта.

FRESHDOWNLOAD



Продукт компании FreshDevices адресован самым неприхотливым пользователям, которые хотят просто скачать файл. Функциональный набор включает в себя небольшой планировщик, встроенный zip-архиватор и, естественно, возможность скачивать информацию из Сети. Это аскетичное блюдо подано под соусом незамысловатого интерфейса и распространяется freeware-методом (регистрация нужна, но она абсолютно бесплатна).

Нам, признаемся, кажется, что за подобным функциональным минимализмом скрывается элементарная лень разработчиков, однако, возможно, среди наших читателей найдутся те, кому нужен простейший download-менеджер без лишних сложностей. Им мы в первую очередь и

рекомендуем ознакомиться с **FreshDownload**.

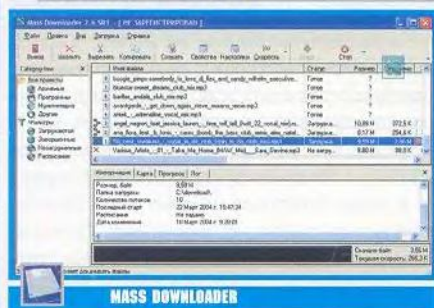
Плюсы:

- + Простейший интерфейс

Минусы:

- Скучный функционал

Резюме: Минималистичный download-менеджер для убежденных аскетов.

MASS DOWNLOADER

Mass Downloader от **MetaProducts** — качественный продукт (извините за невольный каламбур), которому отчаянно не хватает оригинальности. Автодозвон (с возможностью подключения для этих нужд внешней утилиты), сортировка по категориям, контроль за потребляемым трафиком — все на месте. К проверенной формуле разработчики лишь добавили очень приятный интерфейс и различные необязательные мелочи вроде подробной history всех скачек, возможности одновременного запуска сразу нескольких файлов и регулирования прозрачности "корзины".

Однако одно очень полезное нововведение никак нельзя отнести к декоративным — **Mass Downloader** умеет просматривать zip-архивы прямо на сервере! Это действительно полезный и оригинальный ход, который может послужить серьезным стимулом для приобретения программы. Плюс программа умеет проводить так называемый "тест интеграции" с целью проверки, насколько хорошо **Mass Downloader** взаимодействует, скажем, с **Opera**.

Плюсы:

- + Возможность просмотра zip-архива на сервере
- + Приятный и удобный интерфейс

Минусы:

- Недостаток оригинальности
- Программа платная

Резюме: Хороший продукт с одним настоящим интересным нововведением. Если бы **MetaProducts** потрудились добавить к **Mass Downloader** все те функции, которыми обладают лидеры рынка download-менеджеров, у программы были бы все шансы стать настоящим хитом.

HIDOWNLOAD

HiDownload — монументальный download-менеджер, который позволит вам выкачать из Сети, в буквально смысле, все соки. Помимо всевозможных файлов, программа умеет извлекать из интернета все — flash-анимацию, потоковое видео и онлайн-радио! Кроме этого, **HiDownload**, как и **Mass Downloader**, умеет просматривать zip-архивы прямо на сервере. Более того, если вы после просмотра вдруг поймете, что из всего архива вам необходимо лишь два-три файла, вы сможете выделить и скачать только их. Авторы также добавили к своему продукту возможность поиска файлов при помощи популярных поисковиков (включая широко известный в узких кругах **www.filemirs.com**). После того, как поиск будет завершен, вы сможете проанализировать каждую позицию на предмет целостности ссылки, после чего поставить закачку в очередь.

Разумеется, функционал **HiDownload** содержит в себе все необходимое, включая планировщик, контроль за трафиком и прочие обязательные вещи. Впрочем, на всем этом празднике жизни не обошлось без ложки дегтя. Как ни странно, в программе откровенно подкачал интерфейс. Множественные неуклюжие (и совершенно не очевидные) зеленые иконки, от которых натурально рябит в глазах, запутанные меню... **HiDownload** потребует от вас ангельского терпения — разобраться в этом нагромождении однообразных кнопок довольно непросто. Впрочем, это ведь не остановит нас на пути к светлому серверскому будущему, верно?

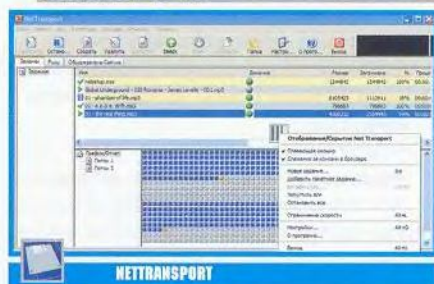
Плюсы:

- + Уникальная возможность записи и сохранения потоковой информации (видео, интернет-радио)
- + Архивы можно просматривать на сервере и скачивать из них отдельные файлы

Минусы:

- Неудобный и неочевидный интерфейс
- Программа платная

Резюме: Серьезная программа со множеством оригинальных нововведений. Если вы заинтересованы в скачивании потоковой информации из Сети — **HiDownload** должен поселиться на вашем винчестере. Нужно только приноровиться к кривому (надеюсь, это временно) интерфейсу.

NETTRANSPORT

NetTransport, на первый взгляд, являет собой типичный download-менеджер, однако от большинства собратьев его отличает ряд приятных мелочей.

К примеру, весьма заурядный, на первый взгляд, интерфейс, очень хорошо показал себя на практике. Удачно расположенные закладки ("Закачки", "Proху" и "Обозреватель сайтов") заметно ускоряют работу. Двойной щелчок по уже закачанному mp3-файлу автоматически запускает его воспроизведение (или,

при соответствующей настройке, добавляет песню в треклист медиа-плеера). Соответствующая кнопка в основном меню отвечает за быстрый переход к папке, в которую программа складывает скачанную информацию.

Разумеется, ко всему этому прилагается стандартный функциональный набор — контроль за трафиком, планировщик, автодозвон, автоматическое выключение/рассоединение/выход из программы по завершении закачки. Довершает картину приятный **WindowsXP**-интерфейс.

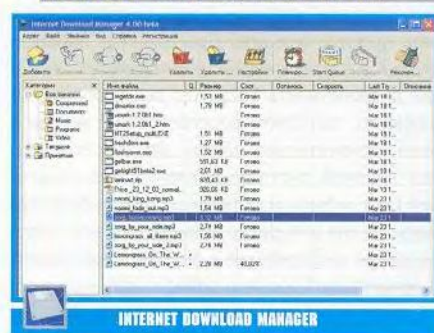
Плюсы:

- + Удобный интерфейс
- + Удачно организованная работа со скачанной информацией

Минусы:

- Ничего оригинального

Резюме: **NetTransport**, бесспорно, приятная, но отнюдь не революционная утилита. Если бы не ряд приятных мелочей, она могла бы легко затеряться среди сотен аналогичных продуктов. Однако, бесплатный способ распространения, удобный интерфейс и небольшие нововведения делают утилиту достойной вашего внимания.

INTERNET DOWNLOAD MANAGER

Internet Download Manager умудрился собрать на своем воображаемом ките какое-то неприличное число всевозможных наград и медалей. Тут и всевозможные "редакционные выборы" от **Zdnet** (**www.zdnet.com**) и **Download.com**, и "выбор пользователей" от российского software-портала **Listsoft** (**www.listsoft.ru**), и еще с десяток всевозможных регалий, которые авторы гордо выставили на заглавной странице своего сайта. При этом нельзя сказать, что **Internet Download Manager** переворачивает наше представление о программах своего рода или что-нибудь в этом духе. Его функционал — классический джентльменский набор (за минусом "обозревателя сайтов" и качественного интерфейса — вместо аккуратных иконок разработчики предлагают нам лицезреть огромные анимированные кнопки, нарисованные в заведомо устаревшем карикатурном стиле): планировщик, автодозвон, сортировщик, разбиение информации на несколько потоков и тому подобные вещи. Плюс возможность настроить "горячие клавиши" таким образом, чтобы закачка при помощи **Internet Download Manager** начиналась только в том случае, если вы кликнули на ссылку, например, с зажатой клавишей **Alt**.

Мы долго ломали себе голову над тем, что так привлекло многочисленных пользователей и обозревателей в этой утилите и, признаемся, так и не нашли ответа. Как бы там ни было, программа дожидается вашего внимания на

CD/DVD, поэтому вы сможете самолично сосчитать мнение об Internet Download Manager.

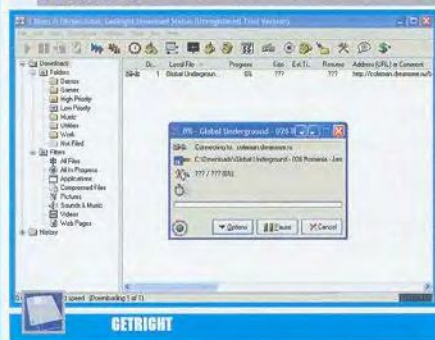
Плюсы:

+ Хорошо организованная работа с "горячими клавишами"

Минусы:

- Абсолютно ничего особенного

Резюме: Увешанная регалиями утилита, которая функционально совершенно не отличается от аналогичных продуктов. "Игромания" терпится в догадках по поводу популярности Internet Download Manager.

GETRIGHT

Старейший download-менеджер, GetRight, к своей пятой версии (у нас на руках была свежая 5.1 beta) стал походить на центр управления космическими полетами. От количества всевозможных кнопок и параметров натурально рябит в глазах (особенно учитывая морально устаревший дизайн иконок). Разумеется, функционал GetRight включает в себя планировщик, ftp-эксплорер, сортировщик зачек, горячих клавиш и все то, что мы включаем в понятие "джентльменский набор". Каждая закладка представлена в программе отдельным окном, что, впрочем, не является новостью. Однако, нажав в таком окне на кнопку "options", вы попадете в индивидуальные настройки для конкретной закладки. Там вы сможете задать поиск альтернативных источников данного файла, составить список "зеркал", создать комментарии и, выставив соответствующую галочку, заставить GetRight оторвать файл сразу после завершения закладки.

Многочисленные настройки скрываются буквально за каждой кнопкой программы. Если вы боитесь потеряться во всевозможных меню, авторы предусмотрели так называемый "мастер настроек", при помощи которого вы сможете провести конфигурацию утилиты, следуя пошаговым инструкциям.

Плюсы:

+ Индивидуальные настройки для каждой закладки

+ "Мастер настроек" для тех, кто боится запутаться

Минусы:

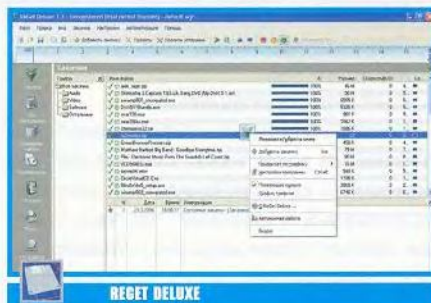
- Программа платная

- Морально устаревший интерфейс

Резюме: Ветеран движения download-менеджеров отчаянно нуждается в косметической операции и пересмотре своего интерфейса — программе тесно в собственных рамках.

REGET DELUXE

Еще один заслуженный труженик фронта download-менеджеров от российской компании ReGet Software. В отличие от своего западного



коллеги-ветерана, ReGet внимательно следит за своим внешним видом. В 2001 году разработчики заказали интерфейс у гуря отечественного дизайна — Артемия Лебедева, а сейчас предлагают пользователям два варианта внешнего вида на выбор — "пиксельный" от Art.Lebedev Studio и актуальный WinXP-скин. Ftp-эксплорер, мощнейший планировщик и прочие атрибуты первоклассного download-менеджера, разумеется, присутствуют. К ним добавлена фирменная технология WinMP3Locator (которая в свое время распространялась как отдельный продукт), осуществляющая поиск файлов посредством различных поисковых систем. Здесь же — полная автоматизация процесса: автодозвон, выключение, разрыв соединения и так далее.

Плюсы:

+ Встроенный поиск файлов

+ Актуальный и удобный интерфейс

Минусы:

- Программа платная

- Нехватка оригинальности

Резюме: ReGet — удобная, функциональная и приятно выглядящая программа. Однако, учитывая ее платную основу, авторам стоит задуматься о конкурентных преимуществах своего продукта, иначе они рискуют быть обставленными молодыми и энергичными соперниками.

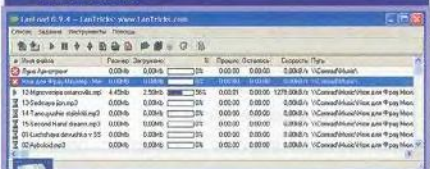
DOWNLOAD MASTER

Нашего любимца и героя одного из недавних "софтверных наборов" мы приберегли напоследок. Download Master — один из лучших на сегодняшний день менеджеров зачек, по-прежнему сохраняет верность freeware-методу распространения и обновляется чуть ли не каждый день. Он включает себя практически ВСЕ функции, так или иначе упомянутые в обзоре вышеуказанных программ (за исключением скачивания потоковой информации — это пока умеет исключительно HiDownload).

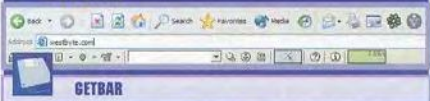
Мощнейший планировщик, серьезная работа с историей зачек, специально разработанная для Download Master технология Active Visual Cart... Мы можем петь оду этой утилите до утра. Из всех ее многочисленных достоинств хотелось бы особенно отметить автоматическое создание подпапок для сохранения инфор-

ЭКЗОТИКА

Download-менеджеры бывают разные. Мы отобрали для вас две небольшие утилиты, которые по тем или иным причинам не вписались в основной обзор, но также являются представителями этого класса программ.

LANLOAD

LanLoad, как явствует из названия, это download-менеджер для локальных сетей. Многим из нас знакома ситуация, когда при копировании 700-мегабайтного фильма в формате divx, выключается свет или происходит сбой сети. Это означает потраченное впустую время и нервы — копирование придется начинать сначала, если вы, конечно, не используете для этих целей LanLoad от российской компании LanTricks (www.lantricks.com). Утилита абсолютно бесплатна и далеко не безукоризненна (оказавшаяся у нас в руках версия 0.9.4 отчаянно отказывалась копировать папки целиком), но задумка, в целом, заслуживает одобрения, так как скорость передачи информации по локальной сети периодически оставляет желать лучшего.

GETBAR

GetBar — небольшая, но очень функциональная утилита от авторов нашего любимого Download Master. По сути, это тоже менеджер зачек, однако без собственного интерфейса. Программа встраивается в Internet Explorer в виде небольшой группы кнопок и спокойно живет там, качая указанные файлы. Вы просто перетаскиваете ссылку мышью в специальную область и продолжаете заниматься своими делами. GetBar пригодится тем, кто не хочет отвлекаться на лишние действия, однако не готов рисковать собственной нервной системой, используя для зачек встроенные функции IE.

мации. В зависимости от того, как вы настроите программу, она будет называть папки на основе исходного адреса или имени сервера (например, igromania.ru/файл), а также прикладывать к нему небольшое описание (имя, размер, адрес и время скачивания). Данная функция — спасение для всех, кто путается в гигабайтах содержимого папки Downloads. Добавьте сюда приятный глазу (русскоязычный!) интерфейс и регулярно проводимые среди пользователей розыгрыши и бегите немедленно устанавливать Download Master на ваш компьютер!

Плюсы:

+ Возможность создания подпапок для каждой конкретной закладки

+ Freeware-метод распространения

Минусы:

- Не обнаружены

Резюме: Download Master — одна из лучших на сегодняшний день программ своего рода. Не считайте за рекламу, но "Игромания" настоятельно рекомендует выбрать из нашего обзора именно эту утилиту.

За бортом этого обзора остался не один аналогичный продукт. Мы выбрали, на наш взгляд, лучших представителей жанра. Выбор за вами.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ГВОЗДЬ НАБОРА

CD BURNER XP PRO 2.2

Разработчик: Stefan Haglund, Fredrik Haglund

Язык: английский

Сайт: www.cdburnerxp.se

Свежайшая версия абсолютно бесплатной программы для записи дисков! Функционал CD Burner XP Pro ничем не уступает shareware-аналогам. Работа с CD, DVD, копирование дисков и запись с iso-образа — все на месте. CD Burner XP Pro автоматически засекает записывающее устройство и предоставляет по нему исчерпывающую информацию.

Более того, утилита умеет оцифровывать музыкальные диски в mp3, wav и даже экзотические ogg и wma. Панель настроек местного кодировщика даст несколько очков форы некоторым специализированным приложениям — тут и выбор интерфейса устройства (SCSI/IDE), и многочисленные опции для каждого кодека, и поддержка CDDb, и быстрое редактирование id3-тегов.

Удобный, но несколько недоделанный интерфейс немного портит общее впечатление, но мы искренне надеемся, что авторы в самом ближайшем будущем исправят это досадное недоразумение.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (10/10)

О РАЗДЕЛЕ

“Софтверный набор” — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены укороченными, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочее.

В состав “Софтверного набора” входят рубрики “Свежатина!” (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), “Полезный софт” (составляется по статьям одноименного раздела) и “Игроманский стандарт” (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах “CD-мании”).

Программы “Софтверного набора”, которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком:



Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!

ALARM NP 1.2

Разработчик: Altruistic team

Язык: русский

Сайт: www.alarmnp.altruistic.ru

Пожалуй, самый лучший будильник-“напоминатель” за всю историю “Софтверного набора”. Судите сами — удобный, бесплатный, многофункциональный и красивый. Что еще нужно для счастья? Взаимодействие с Winamp (запуск, переключение трека с заданной громкостью)? Пожалуйста. Автоматическое включение, выключение, перезагрузка компьютера, запуск конкретного приложения — тут как тут. Принудительное мигание лампочек на клавиатуре? Есть!

Более того, AlarmNP — динамически развивающаяся программа. Автор неустанно выпускает новые версии, всячески приветствует помощь и советы по улучшению и призывает простых пользователей не оставаться в стороне. Все это счастье, повторимся, распространяется совершенно бесплатно. Ловите момент — такими темпами AlarmNP в самое ближайшее время наберет популярность и распрощается с freeware-статусом.

Тип распространения: freeware

Рейтинг: 9/10

MEDIA COMMANDER 1.4

Разработчик: N. Vandy

Язык: английский

Сайт: www.geocities.com/neculaevandy/Index.html

Очень удобный органайзер медиа-информации на ваших жестких дисках. Ищет и сортирует по коллекциям аудио-, видео- и графические файлы, редактирует на лету id3-теги, напрямую взаимодействует с Winamp, проверяет коллекцию на предмет целостности ссылок и файлов, имеет встроенный медиапроигрыватель для быстрого просмотра/прослушивания. Media Commander также ищет и при необходимости удаляет дубликаты файлов.

Единственный минус программы — несколько неочевидный и довольно запутанный интерфейс, однако у нас есть надежда, что он будет исправлен в ближайших версиях утилиты.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (7/10)

PASSWORD COMMANDER 1.5

Разработчик: PC Dev. group

Язык: английский, русский

Сайт: www.passcmd.com

Единственная причина, по которой Password Commander не попал в “Гвоздь набора”, — его узкоспециальная направленность. Такого монументального подхода к решению поставленной задачи мы, признаемся, не видели давно.

Как явствует из названия, программа призвана раз и навсегда взять на себя заботу по организации паролей в вашей системе. С Password Commander можно быть абсолютно уверенным в том, что ваши пароли в надежных руках. Авторы разработали собственную систему шифрования, плюс — они позволяют вам подключать сторонние криптографические плагины, которые зашифруют так, что не разгада-

ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете действующие версии этих программ, а из текста “Софтверного набора” в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donatware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Однако если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (donate переводится как “жертвовать”).

Commercial. Платное приложение. Зачастую производители commercial-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

ет даже лучший дешифратор Пентагона.

Когда вы наконец пройдете все стадии создания собственного аккаунта в программе, вам откроется удобный органайзер паролей с собственной системой генерации оных. Местный password generator имеет огромное количество специальных параметров, благодаря которым вы можете быть уверены, что вам на руки выдан совершенно уникальный пароль. Если даже вы не заинтересованы в защите собственной информации — программу стоит установить хотя бы ради того, чтобы познакомиться с генератором.

Добавьте ко всем вышеуказанным плюсам удобный интерфейс и абсолютную бесплатность утилиты — и бегите устанавливать ее с нашего CD/DVD!

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (9/10)

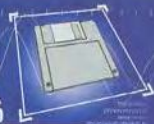
PROCESS EXPLORER 8.33

Разработчик: Mark Russinovich

Язык: английский

Сайт: www.sysinternals.com

Process Explorer — маленькая, но невероятно полезная утилита для всех, кому недостаточно информации, выдаваемой стандартным менеджером задач Windows (он же — Windows Task Manager). Утилита разложит каждый процесс, запущенный на вашем компьютере, на составные части — вы будете видеть самые тонкие взаимосвязи между dll-библиотеками, драйверами и прочими составляющими системы. Разумеется, Process Explorer в состоянии приостановить, удалить или запустить любой из вышеуказанных процессов. Вы можете в реальном времени наблюдать за тем, сколько процентов от общей мощности CPU потребляет сейчас конкретный exe-файл, менять приоритеты для процессов — и вообще руководить работой собственной системы с точностью до



единиц и нулей. Хардкорная утилита для хардкорных пользователей.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (8/10)

RADLIGHT 4 PLAYER PREBETA

Разработчик: RadLight

Язык: английский

Сайт: www.radlight.net

Prebeta-версия очень перспективного медиапроигрывателя. Разработчики поставили перед собой задачу создать универсальный плеер, который с равным успехом будет крутить dvd, divx, mp3, mov и вообще все известные науке медиаформаты. Визит в настройки программы заставляет волосы на голове непроизвольно шевелиться — всевозможные подключаемые модули и множественные закладки подтверждают серьезность намерений программистов RadLight.

К сожалению, последний билд несколько расстраивает обилием всевозможных багов и периодическими выпадениями в Windows, но отчаянно пытается компенсировать это приятным интерфейсом. Как бы там ни было, программа стоит того, чтобы с ней ознакомились, а мы, в свою очередь, будем пристально следить за развитием проекта.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (7/10)

SONIQUE 2 BETA

Разработчик: Sonique team

Язык: английский

Сайт: www.sonique.lycos.com

Еще одна бета-версия медиаплеера, но на этот раз перед нами не безвестный RadLight, а старый знакомый Sonique, который наконец дозрел до второй версии.

Проигрыватель заметно похорошел и традиционно предлагает пользователям полюбоваться на роскошную визуализацию. Интерфейс также претерпел серьезные изменения, что скорее не пошло программе на пользу — рискуете запутаться в маленьких и с трудом различимых кнопках. На выбор предлагается три скина, один другого запутаннее.

В целом, Sonique, как и раньше, подтверждает звание красивого, но довольно бестолкового проигрывателя. Стоит обратить внимание, если Winamp и Windows Media Player вас утомили.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (6/10)

TREESIZE 1.7

Разработчик: Jam Software

Язык: английский

Сайт: www.jam-software.com

Небольшая, но на редкость полезная утилита для всех, кто постоянно удивляется — куда же делось место на свежеприобретенном шестидесятигигабайтном винчестере?!

Treesize быстро сканирует HDD и выдает подробную статистику о том, сколько занимает каждая папка (разумеется, аккуратно подсчитывая содержимое подпапок). Информация может

быть представлена как в процентах от общего размера жесткого диска, так и в мегабайтах.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (8/10)

WATZNEW 1.9

Разработчик: A.I. Studio

Язык: английский, русский

Цена: 250 рублей

Способ оплаты: Яндекс.Деньги

Сайт: www.watznew.com

Watznew — программа для тех, кто хочет быть постоянно в курсе всех свежих новостей и обновлений в Сети, однако не имеет возможности отвлекаться на регулярный обход сайтов.

Утилита сканирует указанные ресурсы, форумы, новостные каналы и прочие источники информации на предмет обновлений и при наличии оных сообщает об этом пользователю. Программа также умеет проверять почтовый сервер и информировать о появлении новых писем.

Приятный интерфейс и вполне приемлемая цена (программа сделана в России и обладает русскоязычным интерфейсом) делают утилиту достойной внимания.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ ■■■■■■■■■■ (8/10)

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ "ШКУРНЫЙ ВОПРОС"

СКИНЫ

Разработчик: The Skins Factory, Petrol Designs, Rockstar



L·PRO
real L professional choice

высокоскоростные
оптические диски
всех современных
стандартов

дискеты

фотобумага

бумага и пленка для
специализированной
печати

термопленка для
факсов

картриджи для
принтеров
чернила
тонеры

L-pro Россия
Тел.: +7(095) 9958756

www.lpro.ru



Язык: английский

Сайт: www.theskinsfactory.com,
www.petroidesigns.com

Мы отобрали для вас лучшие скины для Windows Media Player и Winamp 5. В соответствующем архиве вы найдете работы признанных лидеров skins-индустрии.

Для Windows Media player на диске представлены тематические "шкурки" для фильмов "Ловец Снов", XXX, "Терминатор 3" (требуется Windows Media Player 9) и "Последний самурай", а также для игр Half-Life 2, Splinter Cell, Need for Speed: Underground (все — за авторством The Skins Factory).

Для Winamp 5 — для фильмов "28 дней спустя" и "Фредди против Джейсона" (оба — за авторством Petrol Designs), а также для игры Manhunt (за авторством дизайн-отдела Rockstar).

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (10/10)

WINDOWBLINDS

Разработчик: Stardock

Язык: английский

Цена: \$19,95

Способ оплаты: Кредитная карта

Сайт: www.stardock.net

WindowBlinds — программа, позволяющая в считанные клики изменить внешний вид родного WindowsXP. Именно для этой утилиты одна из лучших дизайн-студий, занимающихся разработкой скинов (The Skins Factory), создала несколько тематических дизайнов (ищите в архиве в соответствующей папке тематические "шкурки" Terminator 3, Microsoft Flight Simulator 3 и Xbox).

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ (8/10)

WINDOWS MEDIA PLAYER 9

Разработчик: Microsoft

Язык: английский

Сайт: www.microsoft.com

Самая свежая версия Windows Media Player, некоторые скины из нашего набора работают только с ней.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (9/10)

К СТАТЬЕ "КАЧАЕМ СО ВКУСОМ"

3WGET

Разработчик: 3wGet Software

Язык: английский, русский

Цена: 200 рублей

Способ оплаты: WebMoney, Softkey

Сайт: www.3wget.com/ru

Отменный download-менеджер, содержащий, помимо основных функций, возможность выкачивания целых сайтов.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ (9/10)

DOWNLOAD MASTER

Разработчик: Westbyte Software

Язык: русский

Сайт: www.westbyte.com

Лучший из бесплатных download-менеджеров, обладающий всем необходимым

функционалом, удобным интерфейсом и фирменной технологией Active Visual Cart.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (10/10)

FLASHGET

Разработчик: AmazeSoft

Язык: английский, русский

Сайт: www.amazesoft.com

Некогда популярный, но сегодня сильно сдавший позиции (на фоне молодых конкурентов) download-менеджер, чей функциональный набор уступает аналогичным продуктам.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (7/10)

FRESHDOWNLOAD

Разработчик: Fresh Devices

Язык: английский

Сайт: www.freshdevices.com

Минималистичный download-менеджер для самых непритязательных. Планировщик и скачка — вот все, что содержит в себе функционал этой программы. Предназначена только для убежденных аскетов.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (6/10)

GETBAR

Разработчик: Westbyte

Язык: русский

Сайт: www.westbyte.com

Download-менеджер от создателей Download Master. Не имеет собственного интерфейса и является "присадкой" к Internet Explorer, заменяя его встроенные функции для скачивания из интернета. Очень удобная утилита для тех, кто не хочет отвлекаться на лишние программы.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (8/10)

GETRIGHT

Разработчик: HeadLight Software

Язык: английский

Сайт: www.getright.com

Старейший download-менеджер с богатым функционалом, чей интерфейс нуждается в серьезной переработке.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (7/10)

HIDownload

Разработчик: HiDownload Software

Язык: английский

Сайт: www.hidownload.com

Уникальный download-менеджер, позволяющий, наряду с обычными файлами, скачивать из интернета потоковую информацию (онлайн-радио, потоковое видео).

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (9/10)

INTERNET DOWNLOAD MANAGER

Разработчик: Tonec Inc.

Язык: английский, русский

Сайт: www.internetdownloadmanager.com

Увешанный всевозможными регалиями download-менеджер, который на поверку ока-

зался заурядной утилитой, не способной конкурировать с лидерами рынка. Причины такого количества медалей до сих пор остаются для нас загадкой.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (6/10)

LANLOAD

Разработчик: LanTricks

Язык: русский

Сайт: www.lantricks.com

Download-менеджер для локальных сетей. Несмотря на некоторые баги, заслуживает самого пристального к себе внимания.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (8/10)

MASS DOWNLOADER

Разработчик: MetaProducts

Язык: английский

Цена: \$19.95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.metaproducts.com

Download-менеджер от авторов Offline Explorer — обладает приятным интерфейсом и рядом приятных, но совершенно необязательных мелочей и, к сожалению, сильно страдает от отсутствия оригинальности.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ (7/10)

NETTRANSPORT

Разработчик: Exciting Software

Язык: русский

Сайт: www.xi-soft.com

Заурядный, казалось бы, download-менеджер с на редкость удобным интерфейсом и удачно организованной работой со скачанной информацией.

Тип распространения: freeware

РЕЙТИНГ (8/10)

REGET DELUXE

Разработчик: ReGet Software

Язык: русский

Цена: 210 рублей

Способ оплаты: WebMoney,

Yandex.Деньги, PayCash, CreditPilot, Папида, X-Card, Фактура

Сайт: www.reget.com

Ветеран движения download-менеджеров с безукоризненным интерфейсом и качеством исполнений. Однако на фоне молодых, энергичных и к тому же бесплатных конкурентов смотрится не так ярко, как раньше. Авторам пора задуматься об обновлении функционала.

Тип распространения: shareware

РЕЙТИНГ (8/10)



ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В "Игроманский стандарт" входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе "CD-мания".

Антивирус Касперского, CheMax 3.4 и CheMax Rus 2.2, Dirty Little Helper, DirectX 9.0b, DivX 5.1.1, WinRAR 3.30rus, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.1, Winamp 5.0.2.

INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

И снова Google

Очередное судебное разбирательство против многострадальной компании **Google**. В последнее время подавать на "Гугл" в суд стало буквально модно. Каждая фирма, которая хоть раз имела дела с **Google.com**, сейчас так и норовит отсудить у финансового интернет-магната себе немного средств. Да и простые пользователи периодически считают, что их права нарушены, и судятся-судятся... Хорошо еще, что большинство подобных дел настолько смешны, что зачастую закрываются еще до начала разбирательства. В противном случае мы могли уже давно лишиться отличного веб-поисковика.

На этот раз на компанию подала в суд некая контора **Digital Envoy**, которая еще в далеком 2000 году лицензировала Google технологию определения места проживания пользователя по его IP-адресу. Со слов дирекции **Digital Envoy**, Google обязались тогда выплачивать по восемь тысяч долларов ежемесячно, но в августе 2002 года было начато внедрение технологии на дочерних Google-ресурсах. А это уже выходит за рамки соглашения: по нему утилиту можно было использовать только на поисковом портале. В отличие от прочих судебных исков, данный имеет все шансы завершиться в пользу **Digital Envoy**. Google же пока отказывается от комментариев, что дает лишний повод интернет-журналистам делать выводы о виновности компании.

Отечественный спам

Новость из разряда интересных. В 2000 году в России по указанию правительства Российской Федерации была создана **Ассоциация документальной электросвязи**, которая занимается регулированием и управлением деятельности провайдеров и операторов связи. Проще говоря, контролирует или, по крайней мере, пытается контролировать весь поток информации, льющийся через отечественную часть интернета. Совсем недавно ассоциация опубликовала данные о том, какой вред нашей отечественной экономике наносят... спамеры. Цифры оказались куда больше, чем ожидали даже самые смелые прогнозисты. За период существования ассоциации спамеры нанесли урон самым различным провайдерским компаниям на сумму, превышающую 55 миллионов долларов. При этом с каждым годом растет доля спам-сообщений в трафике рунета. На сегодня она составляет около 30-

35%, а к концу 2004 года по предположениям специалистов достигнет 40%. По заявлению специалистов Ассоциации документальной электросвязи, для того, чтобы стабилизировать ситуацию со спамом, необходимо тратить на защиту Сети приблизительно 15-20% от тех денег, которые сейчас тратятся на поддержание работы интернета. Зарубежные аналитики придерживаются подобного же мнения.

К сожалению, на данный момент ни какая-то отдельная страна, ни мировое сообщество — а речь идет именно о мировой защите Сети, — не может выделить такую сумму на защиту от спама. В сложившейся ситуации единственной надеждой простого пользователя остаются средства, скажем так, индивидуальной защиты. Они, конечно, не идеальны, но позволяют избавить свой виртуальный почтовый ящик от сотен ненужных сообщений, приходящих ежедневно.

Пиринг... снова пиринг

Музыкальная промышленность в лице **Международной ассоциации звукозаписывающей индустрии (IFPI)** продолжает насеждать на пользователей пиринговых (файлообменных) сетей. Мы уж неоднократно писали, что то в одной, то в другой стране мира проходят судебные разбирательства, в результате которых любители послушать незаконно скопированные мелодии платят весьма солидные штрафы. Но это были единичные случаи. Теперь же, похоже, муз-магнаты решили взяться за дело основательно. Одновременно в нескольких странах мира — если быть точным, то в Дании, Италии, Канаде и Германии, — пойдет более 230 судов над "пиринговщиками". Например, в Дании сразу около ста человек получили сначала предупреждение о незаконности своих действий, а затем и повестку в суд. Причем обвинители собираются не ограничиваться тривиальными штрафами, а добиться назначения правонарушителям условного срока тюремного заключения. Логика тут

простая: если провести, так сказать, массовую "казнь", то прочие правонарушители сто раз подумают, а стоит ли пользоваться услугами незаконных систем (впрочем, мало кто согласен, что файлообменные сети незаконны).

Больше всего по поводу сложившейся ситуации недоумевают аналитики рынка музыкальной продукции. По их расчетам, чем больше пользователи скачивают нелегальной музыки из Сети, тем больше официальных компакт-дисков продается. Логика тут довольно проста. Больше всего меломаны любят слушать музыку на улице. Делают они это в плеерах. Несмотря на рост флэш- и MP3-технологии, по всему миру самыми распространенными пока являются простые CD-аудиоплееры. Человек скачивает музыку по пиринговой сети, оценивает ее и покупает соответствующий аудиокompact. Аналитики предполагают, что IFPI просто не в курсе реального положения дел. Иначе они бы не были столь настойчивы в попытке засудить как можно больше "пиринговщиков".

Зачатие через Сеть

Через Сеть рождаются, в Сети умирают, выходят замуж и женятся, причащаются и убивают, растлевают и ловят педофилов. Обо всем этом мы так или иначе уже писали на страницах "Новостей интернета". Но вот о чем мы точно не писали, так это том, что через Мировую Паутину можно... зачать! В самом прямом смысле

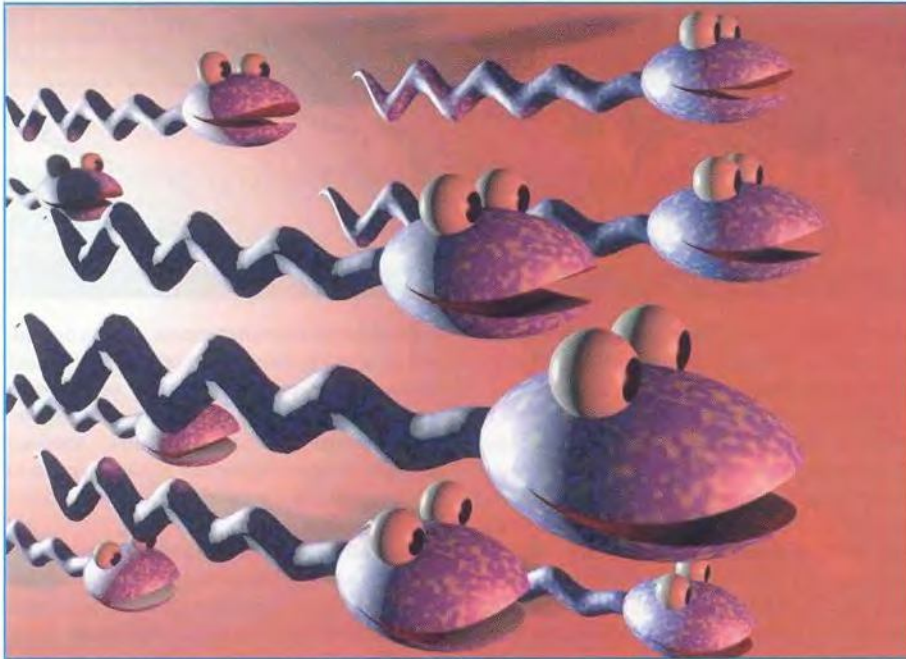


этого слова. Интернет-портал **WomenNot-Included.com** (www.womennot-included.com) развернул активную деятельность по продаже донорских яйцеклеток через WWW. Теперь многие бездетные пары из США и Европы получают возможность обзавестись собственными (именно собственными, ведь донорская яйцеклетка подсаживается в организм бесплодной матери) детьми... за какие-то жалкие несколько тысяч евро. Желающих — хоть отбавляй. Уже сейчас многие готовы платить в десятки раз больше, чем запрашивает агентство.

Бездетные пары смогут завести столь желанных детей, а жительницы бедных районов Азии получат возможность заработать неслыханные по их меркам деньги.

Понятно, что уже сейчас у проекта появилось множество противников, которые утверждают, что **WomenNot-Included.com** занимается незаконной деятельностью, нагло грабит обывателей, проводит антирелигиозную политику и много чего еще. При этом как-то забы-





ваются, что, например, в Англии или Германии очереди на донорские яйцеклетки прописаны на много лет вперед, и если бесплодные пары не воспользуются услугами опального портала, то шансов завести детей у них и вовсе не будет. Разве что сразу внуков, но это уже из области научной фантастики...

Будем надеяться, что новую службу не закроют, как в свое время пытались закрыть аналогичный портал — www.mannotinclud.com, — занимающийся продажей донорских сперматозоидов для бесплодных женщин, желающих стать матерями. Сервер выжил и продолжает активно функционировать, набирая популярность.

Благими намерениями

Забавное, по-другому и не скажешь, разбирательство состоялось в одном из судов штата Калифорния (США). Одна частная компания подала в суд на одного из своих сотрудников — **Ларри ЛеРопа**. Ларри обвинили в том, что он шпионил за сотрудниками фирмы. На самом деле — и в ходе разбирательства это подтвердилось, — ЛеРоп лишь установил на одном из серверных компьютеров клавиатурный шпион. Утилиту, записывающую все данные, вводимые с клавиатуры, в текстовый файл. Подобные программы совершенно легальны и используются, например, для дублирования текстовой информации при работе в Word или другом текстовом редакторе. Обвинение вдвойне странно, если учесть, что Ларри никак не использовал полученную информацию — она в неизменном виде хранилась на интернет-сервере компании в запароленном виде. То есть сторонний пользователь не мог с ней ознакомиться. Со слов самого ЛеРопа, он лишь хотел не допустить потери важных сведений, для чего и установил утилиту-шпион.

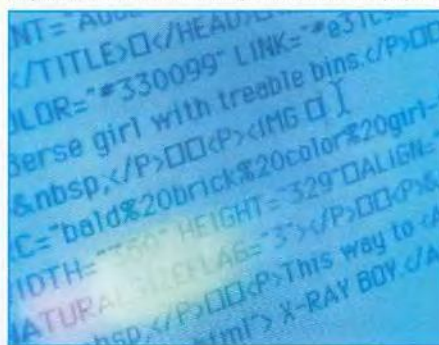
Получается, что обвиняемый просто хранил информацию о фирме, где работал, на компьютере фирмы. Но теперь ему грозит довольно внушительный штраф, если, конечно, адвокаты не докажут его невиновность.

Протокол протоколу — рознь

Ни для кого не секрет, что **TCP (Total Control Protocol)** — самый распространенный протокол передачи данных через Сеть, разработанный в самом начале восьмидесятых го-

дов, — что называется, морально устарел. Он просто не способен обеспечить адекватную передачу тех объемов информации, которые сейчас "гуляют" по интернету. И самая частая проблема — так называемые "пробки трафика". Суть их в том, что TCP не способен достаточно быстро фиксировать места сетевых заторов. Если какая-то информация не может быть передана по каналу из-за его низкой скорости, то TCP не сразу приступает к поиску альтернативного более скоростного канала, а еще довольно долго пытается дослать информацию по "слабому". В результате большие объемы информации, передаваемые через веб единомоментно (большие архивы, утилиты), могут подвесить довольно большой сегмент Сети.

Ученые из **Института электронных технологий** (США, штат Северная Каролина) давно ознакомились с проблемой и несколько лет назад занялись ее решением. Менее месяца назад публике были представлены результаты работы — новый протокол **BIC-TCP (Binary Increase Congestion Transmission Control Protocol)**. Он лишен недостатков, которыми обладает TCP: как только какой-то канал оказывается перегружен, начинается поиск нового (путем бинарного поиска), не загруженного канала, причем происходит это практически моментально. Еще одно немаловажное свойство нового протокола заключается в том, что информация по нему передается большими по размеру пакетами, чем по TCP. Казалось бы, это должно было бы снизить скорость передачи данных — ведь пакет, посланный по "слабому" каналу, полностью теряется. Однако этого не происходит, потому что BIC-TCP отслеживает забитый канал в самом начале передачи пакета. Зато организация информа-



ции в большие пакеты дает заметный выигрыш в объеме передачи. Ведь чем на большее число пакетов разбит исходный файл, тем меньше заголовков-комментариев и контрольных сумм необходимо передать.

Уже сейчас ведется активное обсуждение, стоит ли переводить на BIC-TCP весь интернет или использовать его только как альтернативу для отдельных регионов. В любом случае, пройдет еще немало времени, прежде чем новый протокол вытеснит старичка TCP. Да и не факт, что через полгода-год не появится более совершенного протокола передачи данных, который, что называется, сделает и TCP, и BIC-TCP.

Через ICANN автогеном!

Интересный способ подзаработать нашла организация **ICANN** — крупнейший распределитель **www**-адресов уровня **.net** и **.com**. Раньше первый желающий получить популярное доменное имя мог сделать это, как только заканчивался срок регистрации имени у прежнего владельца. Разумеется, только в том случае, если хозяин не продлевал регистрацию домена. Теперь же все желающие обзавестись популярным адресом должны будут выстраиваться заранее в очередь. И право зарегистрировать имя на себя получит тот, кто записался в очередь раньше. Позади стоящие же получат шанс заполучить имя только в том случае, если самые первые по каким-то причинам откажутся от домена.

"Стояние" в очереди будет не бесплатным. Каждый месяц любой участник очереди будет обязан выплачивать ICANN некоторую сумму. Если же деньги перестанут поступать, то участник будет обнулен, а восстановиться в очереди сможет лишь в самом ее конце.

Пока система еще не начала работать —



проходит утверждение в министерстве торговли Соединенных Штатов, — но с большой вероятностью, в самом ближайшем будущем регистрация в зоне **.net** и **.com** будет проходить именно таким замысловатым способом.

Статистика, статистика...

Издательство **Foreign Policy** опубликовало результаты своего ежегодного исследования интернет-коммуникаций. Итак, немного сухой статистики, стимулирующей серые клеточки головного мозга к глубокому анализу и стратегическому мышлению.

По сравнению с началом 2003 года общее число пользователей Глобальной Паутины по всему миру увеличилось на 135 миллионов человек и составило 620 миллионов пользователей. А это уже ни много ни мало около 10% населения земного шара. Быстрее всего интернетизация проходит в Индии (плюс 136%) и Бразилии (плюс 79%). Россия, к сожалению, пока только в третьем десятке. ■

САЙТ ЗА ЧАС

ШАБЛОНЫ И ДВИЖКИ ДЛЯ ДОМАШНЕЙ СТРАНИЧКИ

На страницах "Игромании" мы не раз затрагивали вопросы веб-строительства и дизайна. В основном разговор шел о том, как сделать сайт с нуля (см. цикл статей "Через тернии — к сайту") в трех предыдущих номерах "Игромании". Но... это довольно долго. Как минимум, надо выучить азы HTML. Как максимум — освоить Java, Flash, PHP. На разработку не абы какого "хомячка" (домашняя страничка, от англ. *home*), а именно такого, как хочется, может уйти от недели до года. В зависимости от уровня начальных знаний.

Есть более простое решение. Сегодня мы расскажем вам о шаблонных решениях дизайна для сайта. Многих пугает слово "шаблон". Бояться не стоит. Давно прошли те времена, когда веб-шаблоны представляли собой сварганенные на коленке сайты-уродцы, выложенные в Сеть для привлечения внимания. Сейчас создание шаблонов — это весьма прибыльный бизнес. Как и в любой области, где крутятся большие деньги, качество продукта растет.

Хороший дизайн сайта еще не гарантирует успех. Немаловажную роль играет "контент" (информация, от англ. *content*), а также способ его подачи. Для того, чтобы организовать удобную и эффективную подачу контента, сайту нужен хороший движок. Профессиональные движки стоят дорого, но, оказывается, и среди простеньких есть отличные движки, которые могут облегчить жизнь пользователю.

Давайте разберемся, в каких случаях и кому стоит воспользоваться шаблонами, как и какой придумать к сайту движок, с помощью каких программ добиться оптимальной работы...

Решение готово!

Рассмотрим ситуацию. Вам, вашему другу или вашему начальству захотелось создать сайт. Возможно, даже не простую домашнюю страничку, а полноценное веб-представительство. Что делать? Есть три пути решения проблемы. Первый — сделать сайт самому. При наличии таланта и свободного времени вполне реально. Но чаще таланта — умеренное количество, а времени — вообще нет.

Второй путь — заказать создание сайта одной из многочисленных дизайн-студий. Все хорошо, только цены на услуги таких контор, как правило, весьма кусачие. В студиях "средней руки" за простенький сайт с вас сдерут от 300 до 1500 долларов. А потом еще довольно много за раскрутку. А если сайт нужен срочно? В таком случае, удобнее всего воспользоваться шаблонами — готовыми решениями дизайна и движка.

Шаблоны дизайна

Успешность любого интернет-проекта во многом зависит от оформления. Оформление обязательно должно быть стильным. Оригинальность для пользователя стоит на втором

месте. Даже если в Сети и есть похожий на ваш сайт, с большой вероятностью интернет-чик об этом никогда не узнает.

Сегодня несложно приобрести макет дизайна и переделать его под свои нужды. Продаются такие макеты (шаблоны) в специализированных интернет-магазинах. На Западе этот вид услуг достаточно распространен. Хитрые американские (и европейские) заказчики уже давно смекнули, что легче выложить 20 долларов за профессионально сделанный шаблон, чем платить сотни (а то и тысячи) долларов дизайнеру, программистам и верстальщикам. Почувствовав, куда ветер дует, дизайнеры начали выклады-

— www.templatemonster.com. На сегодняшний день это крупнейший портал, торгующий шаблонами. Помимо макетов, на портале можно купить отдельно логотипы, ролики, заставки или уже готовые сайты. Удобная система поиска позволяет искать шаблоны по цене, автору, по тематике дизайна и ключевым словам.

Но с зарубежными порталами работать отечественному пользователю сложно. Английский язык! Гораздо удобнее, если информация представлена на родном русском языке. Один из дилеров TemplateMonster.com на российском рынке — проект www.templater.ru. Передача услуг — такой же.



Использование стандартных шаблонов не всегда обеспечивает уникальность сайта, но всегда — высокое качество и эргономичность.

в Сеть свои работы. Стали появляться студии, специализирующиеся исключительно на шаблонах, и интернет-магазины, шаблоны продающие.

Покупая шаблон, вы ограждаете себя от покупкикота в мешке. Продаваемый макет всегда можно предварительно посмотреть, оценить, сравнить с другими макетами. Как правило, в интернет-магазинах есть возможность посмотреть в действии флэш-анимацию, заставки, спецэффекты.

Никто не мешает сразу обдумать дальнейшие преобразования шаблона. Если созданием сайта занимается студия, всегда есть вероятность, что вас поймут неправильно. А макет вы выбираете сами.

Яркий пример такого интернет-магазина



УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА NETCAT SB

После того как вы приобрели NetCat SB на компакт-диске, движок необходимо установить. Несмотря на то, что работает эта система под управлением операционной системы семейства Unix, процесс установки и настройки не сложен. Ниже приведена краткая инструкция. За более подробным руководством обращайтесь по адресу: www.netcat.ru/support/docs (раздел NetCat 2.1).

1. Скопируйте установочный файл **netcat.tgz** в домашний каталог сайта при помощи любого FTP-клиента (CuteFTP, например). Будьте внимательны: на диске находятся файлы в двух кодировках — Windows 1251 и KOI8-R. В большинстве случаев хостинг по умолчанию поддерживает кодировку Windows 1251, но лучше проверить.

2. Если у вас есть доступ к сайту по протоколу SSH и программа, работающая по этому протоколу (например, **Putty**), зайдите на сайт под своим именем и паролем и скачайте файл **netcat.tgz** при помощи команды **tar xzvf netcat.tgz**. Если SSH-доступа нет, попросите сделать это сотрудника службы поддержки вашего хостинг-провайдера.

3. Следующий шаг — загрузка базы данных на сервер. У большинства провайдеров база данных создается автоматически и есть веб-интерфейс к ней. В этом интерфейсе вы сможете загрузить базу **netcat.sql**. Если же базу нужно создать, и вручную загрузить туда файл, это делается при помощи нескольких команд, которые приведены в "Руководстве пользователя" (глава "Установка системы").

4. Укажите скрипт **/netcat/require/e404.php** как обработчик ошибки 404 ("Страница не найдена"). Для этого создайте в корневой папке файл с именем **".htaccess"**, содержащий строку **ErrorDocument 404 /netcat/require/e404.php**.

5. Система распакована, база закачана. Последний штрих — настройка. В файле настроек **/netcat/vars.inc.php** необходимо указать параметры доступа к базе данных: **\$MYSQL_HOST**, **\$MYSQL_USER**, **\$MYSQL_PASSWORD**, **\$MYSQL_DB_NAME**. Эти параметры обычно выдаются провайдером при регистрации аккаунта. Если нет, то их можно узнать в службе поддержки. При нестандартных настройках хостинг-провайдера вам, возможно, понадобится настройка еще нескольких параметров, которые описаны в "Руководстве пользователя" (www.netcat.ru/support/docs).

За шаблоном — в карман

Вы задались целью приобрести шаблон дизайнера. Браузер привел вас на www.templater.ru. Куда податься дальше? Начать стоит с определения тематики дизайна. Если вы любитель спорта, и вам хочется, чтобы сайт был оформлен в спортивном стиле, то отправиться стоит в соответствующий раздел (около сотни различных вариантов — от хоккея до гольфа). Если вы хотите сделать домашнюю страничку для своего любимого кота, то стоит зайти в раздел "Животные". Для любителей автомобилей есть около восьмидесяти шаблонов на тему авто. Всего на сайте около пятидесяти тематических разделов. Почти все желающие найдут для себя подходящий дизайн.

Но если вдруг ничего подходящего не нашлось, тоже не беда. Любой из шаблонов может быть переделан под ваши нужды. К примеру, приглянулся вам "хоккейный" дизайн. Но ключку в руках вы никогда не держали: ваша стихия — шахматы. Нет проблем, дизайн оптимизируют под "шахматную" тему. За это, конечно, придется дополнительно заплатить, но на порядок меньше, чем студии веб-дизайна, занимающейся разработкой сайтов с нуля.

Когда шаблон выбран, остается только оплатить покупку. Способов оплаты много. Это и банковский перевод (через "Сбербанк"), и WebMoney, и набирающая популярность система Яндекс.Деньги. Оплату можно произвести даже карточкой "экспресс-оплаты" МТС. Когда вы оплатите шаблон, на ваш e-mail придет письмо с подтверждением оплаты. Также в нем же будут ссылки для скачивания необходимых файлов.

Если вы не хотите, чтобы кто-то еще использовал выбранный шаблон, можете выкупить его у владельца с последующим снятием с продажи. Само собой, подобная сделка обойдется несколько дороже.

И вот купленный шаблон скачан. Что же находится в архиве? Два макета дизайна, созданные в программе Photoshop (файлы в формате psd). Один макет — главная страница сайта, другой — вторичная страница. Если вы решитесь на покупку так называемого full-site-шаблона, то получите несколько вариантов вторичной страницы. Кроме макета дизайна, вам представляются сверстанные (HTML) страницы (главная и вторичная). Также в скачанных архивах находятся шрифты, использованные в дизайне. Они будут необходимы для изменения заголовков и второстепенных надписей в макете. В стандартную поставку также входит клипарт-библиотека. Это уникальный для каждого шаблона набор стрелочек, кнопочек, изображений, логотипов и эмблем. Все сохранено в формате psd (Photoshop) и доступно для редактирования. Если в шаблоне использован Flash, то ко всему перечисленному добавляются исходники (файлы в формате fla).

Если вы собираетесь редактировать полученные материалы, потребуется установить на компьютер такие программы как Adobe Photoshop (для всех графических файлов в формате psd), любой HTML-редактор (например, Macromedia Dreamweaver, Microsoft FrontPage). Для редактирования флэш-элементов наилучшим образом подойдет Macromedia Flash 5 (или MX). Для элементарного редактирования, глубоких познаний в перечисленных пакетах не потребуется. Если все же какие-то проблемы возникнут, можно обратиться к руководству, размещенному на сайте (www.templater.ru/tutorial).

CMS — что это?

Движок сайтов — это программный комплекс, позволяющий автоматизировать процесс создания сайта и управления им. Это — общепринятое определение. Правда, от этого оно не становится общепонятным. Строго говоря, "движок сайтов" — понятие сленговое. Обычно говорят "система управления сайтами", "система управления контентом". По-английски такие комплексы называются Content Management System или просто CMS. Под движком обычно понимают набор скриптов (подпрограмм), написанных на PHP, Perl, ASP (Visual Basic) или других языках, а также база данных (MySQL, Postgres, Microsoft SQL Server). Среди бесплатных и недорогих движков в России особенно популярны PostNuke, PHP-Nuke, XOOPS, Mambo, NetCat.

Есть мнение, что движки сайтов целесообразно использовать только для крупных сайтов, содержащих большой объем информации, интерактивные разделы (форумы, чаты), системы автоматизации работы с клиентами. Но высказывают это мнение обычно непрофессионалы, которым, что называется, лень программировать движок. Кому хочется сделать "тяп-ляп", но быстро.

Даже небольшому сайту (домашней страничке) движок будет, как минимум, полезен. Основная его задача — управление контентом, то есть данными на сайте. Движок позволяет вносить информацию на веб-стра-

КАТАЛОГИ ШАБЛОНОВ

Иностранные

- www.templatemonster.com
- www.templateheaven.com
- www.templatecentral.com
- www.freelayouts.com
- www.atemplate.com

Российские

- www.templater.ru
- www.mydream.ru

нички, менять и удалять ее, структурировать, форматировать. Как правило, для использования сайта под управлением движка не требуется глубокое знание языка HTML. Для многих пользователей это существенный плюс. Кроме того, практически вся работа с CMS может проходить в веб-интерфейсе. А значит, даже у людей далеких от веб-технологий проблем с обновлением сайта не возникнет.

Однако у большинства CMS есть недостатки. Сайты, сделанные с помощью одних, — похожи друг на друга (яркий пример — PHP-Nuke и PostNuke). Другие — слишком наворожены. Кроме того, многие движки сложны в настройке и/или использовании. А ведь большинство пользователей не обладают необходимой квалификацией.

К выбору CMS стоит отнестись серьезно. Ведь в зависимости от целей, которые вы ставите перед собой, ваш выбор может пасть как на небольшие движки, так и на серьезные, коммерческие CMS. Для небольшого сайта, домашней странички или небольшого портала вполне подойдет один из бесплатных/недорогих движков. Давайте рассмотрим наиболее популярный и, на наш взгляд, функциональный "двигатель" для сайтов.

Двигатель для сайта

Почти все популярные движки успешно решают основную задачу — управление контентом. Разница — в реализации процесса управления. Лучше всего с этим обстоит дело у NetCat (www.netcat.ru).

NetCat (полное название — NetCat Small Business) стоит особняком среди бесплатных/недорогих движков. Это первая и пока единственная система управления сайтом, продаваемая на компакт-дисках по небольшой цене (80-100 рублей). NetCat Small Business (для простоты будем называть ее NetCat SB) — специальная версия профессиональной системы NetCat 2.1, разработанная московской компанией "АИСТ" (www.aist.ru). В отличие от дорогой версии 2.1 (ее стоимость составляет \$300), версия



Каталог

- | | |
|-------------------------|----------------------------|
| ► Fireworks (16) | ► Музыка (60) |
| ► Flash анимир. (201) | ► Наука (3) |
| ► Flash заголовки (159) | ► Недвижимость (49) |
| ► Online магазины (105) | ► Образование (10) |
| ► Авто (75) | ► Общество и культура (16) |
| ► Архитектура (24) | ► Подарки (23) |
| ► Безопасность (8) | ► Порталы (51) |
| ► Бизнес (473) | ► Право (22) |
| ► Веб дизайн (140) | ► Программы (56) |
| ► Военные (3) | ► Промышленность (21) |
| ► Готовые сайты (58) | ► Путешествия (47) |
| ► Дизайн (4) | ► Развлечения (64) |
| ► Другие (105) | ► Религия (6) |
| ► Еда (28) | ► Связь (105) |
| ► Животные (10) | ► Семья (23) |
| ► Земледелие (9) | ► СМИ (20) |
| ► Знакомства (20) | ► Спорт (97) |
| ► Иллюстрации (49) | ► Транспорт (17) |
| ► Интернет (288) | ► Трехмерные (7) |
| ► Книжки (12) | ► Фотография (8) |
| ► Компьютер (237) | ► Хостинг (314) |
| ► Красота (46) | ► Цветы (9) |
| ► Мебель (45) | ► Экономические (355) |
| ► Медицина (52) | ► Электроника (30) |
| ► Минимализм (33) | ► Юв. изделия (3) |
| ► Moda (22) | |

▲ Тематический каталог шаблонов на Templater.ru. В скобках указано количество шаблонов в разделе.

Как приобрести | Хостинг-площадки | Интернет-связь

netcat

Система управления сайтами NetCat

Новости

14.07.2003
Новые возможности для клиентов Highway.ru - NetCat Small Business бесплатно. Подробности в сервисном письме компании АИСТ и Highway.ru.

19.05.2003
Официально открыта временная дилерская программа для веб-студий и частных разработчиков. До конца лета 2003 года дилерская скидка - 50%!

Пользователи

Рег. номер Пароль Вход

Еще не зарегистрировали свою копию системы? Зарегистрируйтесь и получите доступ к обновленным системам, документации, оперативной поддержке.

Вход для дилеров

Хотите предоставить клиентам новый уровень сервиса? Предложите им систему NetCat! Наши предложения веб-студиям и частным разработчикам и хостинг-провайдерам.

Сделайте осознанный выбор! Попробуйте систему в действии, посмотрите примеры сайтов, сделанных на NetCat, также скриншоты системы управления.

NetCat 2.1. Профессиональная система управления сайтами.

NetCat Small Business. Оптимальное решение для малого бизнеса.

Интернет-магазин. Модуль для NetCat 2.1. Продавайте через Интернет!

Система NetCat — лучшая (по нашему мнению) система управления сайтами на российском рынке. Процесс создания сайта на основе NetCat напоминает моделирование с помощью деталей конструктора, когда за считанные минуты можно создать практически любой объект самой причудливой формы. Поэтому процесс создания сайта на «движке» NetCat, готового к наполнению и настройке, занимает всего несколько часов.

NetCat — один из лучших бесплатных движков для сайта.

NetCat SB ориентирована на несложные задачи — персональные сайты (домашние странички), сайты небольших компаний.

На NetCat SB вполне реально построить сайт с оригинальным дизайном, гостевой книгой, форумом, новостной лентой. Для людей, незнакомых с HTML, предусмотрен визуальный редактор наподобие интерфейса Microsoft Word. Довольно удобно построена внутренняя архитектура системы: есть древовидный рубрикатор разделов сайта, отдельно от структуры редактируются макеты дизайна и шаблоны выводимых данных. Создание новой страницы занимает не больше минуты — для этого достаточно заполнить одну веб-форму.

Однако, как у любого программного продукта, у NetCat SB есть и недостатки. Во-первых, если вы хотите сделать качественный

сайт, вам все-таки придется изучить «Руководство разработчика», в котором описаны все средства, функции, переменные... Во-вторых, на этапе разработки не обойтись без базовых знаний HTML. В-третьих, в этой версии системы NetCat отсутствуют механизмы управления правами пользователей. Впрочем, для небольшого сайта или домашней странички это и не к чему.

Официально NetCat SB работает только под операционными системами Unix (Linux, FreeBSD). Однако бояться этого не стоит — для установки и использования вам не требуется знания этих операционных систем. Такой выбор ОС вполне логичен — большинство веб-серверов работают именно под Unix-ОС. Помимо этого, необходимо, чтобы на сервере была установлена СУБД MySQL и интерпретатор языка PHP. Это бесплат-

Something Sitemap

Search on our site Find it

Company.com
Company slogan goes here...

“We build the best ever houses...”

Home About us What we do Clients Buildings Contact information

Welcome text

Something goes here

First half of this week inspired by the \$775 mln sale of by the government. However, the consolidation so far has been somewhat cautious, as activity remains low and investors are somewhat cautious, as activity remains low and investors are evaluating the prospects of a further re-rating...

Read more

However, the consolidation so far has been somewhat cautious, as activity remains low and investors are evaluating the prospects of a further re-rating...

Read more

Contact information

Something goes here
Something street
Telephone maybe?

E-mail

Copyright 2002, Your Company. All rights reserved.
Read Privacy policy and Terms and conditions

Сайт, построенный на одном из стандартных движков.

БЕСПЛАТНЫЕ И НЕДОРОГЕЕ CMS

...находятся по ссылкам:

- www.phpnuke.ru
- www.postnuke.ru
- www.xoops.ru
- www.netcat.ru

ные продукты, и почти все хостинг-провайдеры их поддерживают. Кроме того, возможно установить NetCat SB и на бесплатный хостинг (но только при наличии доступа к PHP и MySQL).

Однако не зря я начал предыдущий абзац со слова «официально». Недокументированная возможность системы — работа под управлением Windows. Компания-разработчик не указывает этого в документации, так как некоторые функции и свойства движка при установке под Windows не работают. А чтобы заработали, на компьютер нужно установить Apache, PHP и MySQL (версии для Windows). Тонкости настройки приводить не буду. Это тема для отдельной статьи. К тому же, полезность подобных ухищрений весьма сомнительна.

Проще всего установить систему на «готовый» аккаунт, заведенный у одного из хостинг-провайдеров. NetCat SB работает на подавляющем большинстве серверов российских провайдеров. Инструкцию по установке смотрите во врезке.

Если вы хотите просто попробовать этот движок в работе, то милости просим на www.netcat.ru/demo/access. Это демо-доступ к системе управления NetCat SB, который позволяет наглядно оценить функциональность системы, так сказать, пощупать ручками.



Шаблонные решения могут оказаться полезными для многих пользователей. Не подходят они, пожалуй, только крупным фирмам и корпорациям, которым проще заплатить большие деньги студии и получить полностью готовый сайт. Нам же, простым интернетчикам, шаблоны могут быть очень полезны. Готовый креатив плюс полная свобода выбора. Что касается CMS, то тут ответ вообще однозначен — брать! Движок позволит в любой момент развить сайт из хомячка в новостную страничку или даже в крупный интернет-портал. Да и домашнюю страничку через движок будет значительно легче обновлять, добавлять/удалять информацию. Минусы же — PHP, БД и минимальные знания специализированного ПО — можно свести на нет за две-три недели штудирования руководств.

Благодаря движкам и макетам, почти профессиональный сайт за умеренные деньги может сделать практически любой пользователь.

P.S. Мы разобрали тему интернет-макетов и движков на примере Templater.ru и NetCat SB. Но есть и другие, не менее достойные варианты. Внимание — на отдельные текстовые блоки.

НА НАШЕМ CD/DVD

Templater.ru совершенно безвозмездно разрешили нам выложить на диск один из своих шаблонов. За что им — огромное спасибо, и — милости просим на компакт и DVD. Пользуйтесь на здоровье. В архиве — макет дизайна в формате Photoshop (psd), сверстанная HTML-страница, необходимые шрифты, а также скриншоты модификаций данного шаблона.

Что такое.xml

Поток информации, проходящий через Мировую Паутину, растет в геометрической прогрессии. Поэтому не удивительно, что инструментарий по обеспечению визуализации данных — а именно **HTML** — перестал удовлетворять потребности разработчиков сайтов. И как и следовало ожидать, появились новые, более совершенные инструменты. Один из них — язык гипертекстовой разметки **XML**. На сегодняшний день эта технология широко используется в веб-разработках различного уровня (от домашних страничек до порталов и интернет-магазинов). Доступность XML способствует развитию именно «домашней» части интернета. А это значит, что технология интересна нам с вами — простым пользователям, которые хотят сделать домашнюю страничку, небольшой тематический сайт или даже крупный интернет-портал.

Это просто.xml

XML расшифровывается как **eXtensible Markup Language**, что в переводе означает *расширяемый язык разметки*. Несмотря на то, что язык не новый (технологии около восьми лет), лишь в последние год-два она начала пользоваться успехом. Дело в том, что изначально XML был создан, что называется, с задумом на будущее. Помните, когда вышел **Unreal**, далеко не у всех геймеров он запускался — машины не тянули. Но прошло полгода, и компьютеры уже доросли до технологий, используемых в игре. Так и с XML — интернет только сейчас дорос до этого языка.

XML позволяет создавать сложные информационные системы. Это актуально особенно сейчас, когда оперативность, простота и удобство веб-сервисов играют решающую роль в борьбе за пользователя. XML не зависит от платформы (отлично работает как в среде **Windows**, так и под **Linux**), что расширяет поле деятельности разработчика (от ПК до КПК).

Прародителем XML является **SGML** — базовый язык, также ставший основой для HTML. Но не стоит напрямую ассоциировать XML и HTML. Как говорят в Одессе — «это две большие разницы». В то время как HTML в большей степени предназначен для визуальной разметки данных, XML удобнее использовать как средство для хранения информации и обмена ею. Отделить содержание от оформления — задача хоть и не тривиальная, но тем

не менее вполне решаемая. В HTML с этим отчасти справляются таблицы стилей (**CSS**). Однако окончательно отделить мух от щей не так-то просто. С этой проблемой как раз и справляется XML. В документах, написанных на этом языке, все разложено по полочкам.

Ключевым достоинством XML является возможность создавать и использовать собственные теги. Да-да, вы не читались, — именно ваши собственные. Точнее говоря, это не столько возможность, сколько необходимость, ведь у XML фактически нет внутренних тегов, написанных разработчиками. Суть языка — набор правил для создания и контроля конструкций пользователя. Это позволяет гибко управлять хранящейся информацией. К примеру, это здорово помогает при работе с древовидными структурами. Простой пример, который позволит оценить сложность XML — а для кого-то, наоборот, легкость, — приведен на первом скриншоте.

Код.xml

По структуре код напоминает HTML. Открывающие и закрывающие теги, вложенность, дополнительные параметры (**date**). Однако при открытии такого документа в браузере вы увидите почти то же самое, что увидели бы, открыв документ в «Блокноте» (см. скриншот №2). Это объясняется тем, что XML в основном используется для хранения данных. Документы в этом формате предназначены не для чтения, а для обмена информацией между программами.

Вернемся к коду. Обратите внимание на первую строку, приведенную на первом скриншоте. Это заголовок XML. Здесь указывается важная информация: версия спецификации XML (**version="1.0"**), кодировка текстовой информации (**encoding="windows-1251"**). В отличие от HTML, данная информация необходима для корректной обработки документа, и пропускать ее нельзя.

Разбираемся дальше. Как видите, названия тегов вымыш-

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

www.webmascon.com/topics/technologies/9a.asp — RSS (формат, основанный на XML).
www.ciforum.ru/internet/xmlspec/index.shtml — спецификация XML1.0.
www.ciforum.ru/internet/xslt/xslt.shtml — спецификация XSL.
www.ciforum.ru/internet/xmlxslt/xmlxslt.shtml — XML и XSLT в примерах для начинающих.

ленные. Каждое поле несет в себе определенный смысл. Например, между тегами **<title>**/**</title>** находится название статьи, а между **<author>**/**</author>** — информация об авторе. Обратите внимание: все теги должны быть обязательно закрыты, иначе XML-документ окажется неработоспособным. Параметр **date="01/04/04"** привязывает данную группу тегов к определенной дате. Это необходимо, если требуется сделать выборку по времени публикации (например, все статьи «Игромании» за 2004 год). В целом, языки HTML и XML близки. Можно даже сказать, что XML — это новая спираль развития HTML. Человек, освоивший язык гипертекстовой разметки, без труда освоит и расширяемый язык разметки.

Красота.xml

Отделив информацию от оформления, мы получаем «голый» текст. Для программ, обрабатывающих эти данные, — все отлично. Но рано или поздно потребуются скинуть результаты работы на устройство вывода (монитор, принтер). И тогда без стилевых ухищрений не обойтись. Для HTML красота наводилась с помощью CSS, для XML — **eXtensible Stylesheet Language**, или сокращенно **XSL**. Один документ может иметь несколько таблиц стилей. Это подразумевает гибкость при смене дизайна или устройства вывода (монитор ПК или дисплей КПК). Подробно на этой технологии мы останавливаться не будем. Наиболее полезные ссылки на эту тему приведены на отдельном текстовом блоке.



Мы познакомились с XML. Безусловно, язык не является универсальной технологией. Но за счет гибкости и расширяемости его можно применять где угодно, комбинировать практически с любыми другими интернет-технологиями. Мы почти не сомневаемся, что XML — перспективная технология, способная в ближайшем будущем изменить представления о веб-строительстве. Впрочем, почему в будущем? Это уже происходит...

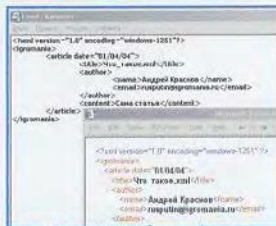
Если тема статьи была вам интересна, пишите в редакцию (e-mail указан в начале статьи); если наберется достаточное количество писем, мы опубликуем еще одну статью о XML, где приведем яркие примеры тегов и наиболее логичные и простые системы построения их структуры. ■

```

1  <?xml version="1.0" encoding="windows-1251"?>
2  <igromania>
3      <article date="01/04/04">
4          <title>Что такое.xml</title>
5          <author>
6              <name>Андрей Краснов</name>
7              <email>rusputin@igromania.ru</email>
8          </author>
9          <content>Самая статья</content>
10     </article>
11 </igromania>

```

▲ XML-код имеет много общего с HTML.



▲ При открытии такого документа в браузере вы увидите почти то же самое, что увидели бы, открыв документ в «Блокноте».



Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
E-MAIL: РУБРИКИ: INTERNET@IGROMANIA.RU

www.charset.ru

Декодер Почты

www.charset.ru & ICQ

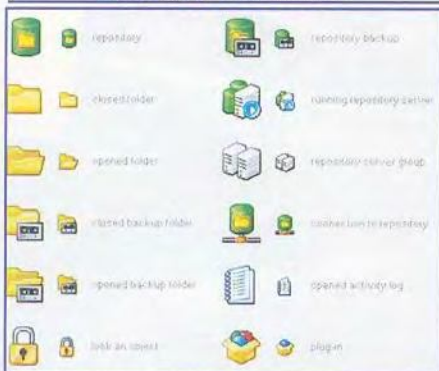
Часто бывает ситуация: приходит письмо, а в нем, вместо символов, складывающихся в понятные слова, какая-то абракадабра из русских и латинских букв, а то и вовсе из непонятных символов. А иногда и в ICQ сваливается нечто похожее. Именно для таких случаев существует сайт **Charset.Ru**. Заходите на ресурс, копируете непонятный текст из почтового клиента или из окна аськи в буфер, вставляете в поле ввода на сайте, жмете кнопку *Раскодировать*, и вуаля... Непонятный набор символов превращается в понятный, легко читаемый текст.

www.madeinjan.narod.ru

Страна Восходящего Солнца. Япония. Удивительное сочетание многовековой культуры и новейших технологий. Все, кто хоть раз побывал в Японии, утверждают, что ничего подобного они не видели ни в одной другой стране мира. Хотите приобщиться к жизни японцев, но пока не настроены тратить немалые деньги, чтобы самому съездить куда-нибудь на Хонсю? Что ж, это не проблема. Сано гесе кай сайт **Made in Japan**. В доступной для любого пользователя форме здесь рассказано о самых различных сторонах жизни японцев. Музыка и религия. Искусство и кухня. Литература и боевые искусства. Хотите чуть-чуть научиться говорить на японском? До-дзо! Ну а ознакомившись с сайтом у вас, возможно, появится желание самим посетить эту замечательную страну. Сае-нара...

P.S. Краткий японско-русский словарь: "До-дзо" — пожалуйста, "сае-нара" — до свидания, "сан о гесе кай" — разрешите представить.

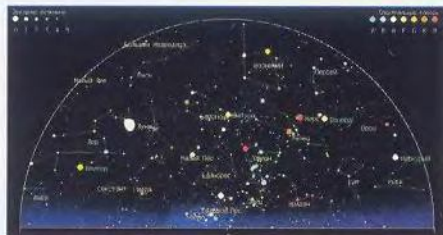
<http://joukov.info>



Вам надоел вид корзины на рабочем столе? Хотите поменять стандартный значок *Мой компьютер* на что-нибудь более оригинальное? Или вообще заменить все стандартные иконки на новые? Тогда вам прямая дорога на сайт дизайнера иконок для Windows **Дмитрия Жукова**. Все иконки, как на подбор.

www.astronet.ru

Глубины космоса. Тайны далеких галактик. Бездны черных дыр. Планеты, способные породить жизнь... Наверное, не найдется человека, которого бы не привлекали тайны астрономии.



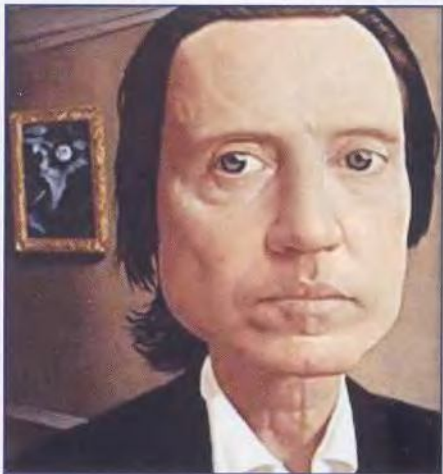
Просто не все решаются связать свою жизнь с этой сложной, но необычайно интересной наукой. Один из крупнейших астрологических порталов Рунета готов поделиться секретами астрологии со всеми желающими. Большая подборка статей. Регулярно обновляющаяся лента новостей. Описания популярных и специализированных книг по астрономии. Форумы для живого общения и подробные энциклопедии для самых любознательных. Даже если вы не собираетесь становиться великим астрономом, то сайт поможет вам набраться знаний и блеснуть ими в компании друзей. Ну какая, подумайте, девушка устоит, если вы, задумчиво тыкнув в небо пальцем, как бы невзначай скажете: "Вот — *Орион*, вот — *Кассиопея*, а вон — *Бетельгейзе*..." Именно на этот случай на сайте имеется отличная карта звездного неба.

Прямая ссылка: www.astronet.ru/db/map

Причем карта не простая. Задав город, в котором вы проживаете (или любой другой, в списке представлены города со всего мира, и не только крупнейшие), год, точную дату и нажав на кнопку **Go**, вы получите точное изображение звездного неба на вашей широте на текущий день. То есть — один в один. Можно распечатать на принтере, выйти на балкон в лунную ночь и найти все обозначенные на карте звезды и созвездия. Останется только запомнить их...

www.robertoparada.com

Сайт известного американского карикатуриста **Роберто Парада (Roberto Parada)**. Роберто работает в Нью-Йорке иллюстратором и рисует картины для самых известных американских изданий. На ресурсе собраны шаржи на различных политических деятелей и киноактеров. На скриншотах — **Линда Гамильтон** (роль Сары Коннор в кинофильмах "Терминатор" и "Терминатор 2: Судный день") и **Кристофер Уокен** (кинофильмы "Мертвая зона",



"Пророчество"). Единственный минус — картинки на сайте представлены лишь в низком разрешении, на *Рабочем столе* не разместиться... Но просто смотреть — очень весело.

www.citycat.ru/rest/cards



Сайт, на котором собраны сканы уникальной карточной коллекции **Влада Бабаева**. На данный момент у Влада — более пяти сот колод игральных, сувенирных, детских, гадальных и прочих видов карт со всего мира. На сайте представлены сканы около двух сот колод. Иногда диву даешься, чего только создатели не изображают на простых девятках, королях, джокерах...

www.monsterism.net

"Монстеризм" — сайт, посвященный... монстрам! Просто монстрам. И сложно монстрам. Идея — гениальна. Ничего подобного в Сети нам ранее видеть не доводилось. Новости про монстров. Арт-галерея и фотогалерея (обязательно ознакомьтесь) монстров. Плюс — несколько отличных игрушек про монстров. Помимо оригинальной идеи, сайт отличается классным флэш-дизайном, многим веб-разработчикам есть чему поучиться. Особое внимание советуем обратить на монстро-конструктор, проживающий по адресу: www.monsterism.net/monster.html



Из многочисленных деталей и фонов вам предлагается собрать своего уникального монстра. Путем нехитрых математических выкладок, с использованием формул Курвоязы и множеств Фибоначчи, мы подсчитали, что число возможных вариантов монстриков зашкаливает за цифрой в десять тысяч экземпляров. Все внимание на скриншот. За каких-нибудь пять минут дружными усилиями доброй половины редакции был создан монстр-игроманьяк: в тельнике, с черепом кадемона на шее и с копытами Хорнор-Риппера вместо белых тапочек.

www.rusdisney.com

Любите Дональдов Даков, Микки Маусов, Зигзагов и прочих Чипов и Дейлов?! Тогда — добро пожаловать на первый русскоязыч-



ный сайт-путеводитель по миру диснеевской анимации. Подробнейшая информация о жизни и творчестве самого мэтра — Уолта Диснея. Постоянно обновляющаяся лента новостей. Секреты анимации и большая галерея открыток. И даже подборка флэш-игрушек. В общем, раздолье для настоящего фаната диснеевских мультфильмов и просто неплохая развлекаловка на час-полтора для всех остальных.

www.fisheye.ru



Если вы любите красивые фотографии, то просто обязаны зайти на сайт Алексея Лурье — большая подборка цветных и черно-белых фотографий самых различных стилей. Пейзажи и портреты, репортажная съемка и случайные кадры из повседневной жизни... Некоторые работы так и просятся на Рабочий стол.

www.moonflip.com

На какие только темы не создаются флэш-игры. Тут вам и XXX, и войны, и даже семейные взаимоотношения. На игровом портале Moonflip.Com, где, собрано огромное количество самых различных флэш-игр, есть одна игра, которая среди американцев пользуется чуть ли не большей популярностью, чем "Пингвин" у нас в России. Называется игра — "Спасение Курска". Вкратце объясним геймплей. На дне океана покоится затонувшая подлодка. Вы, управляя батискафом LR 5, должны добраться до не затопленных водой отсеков и



спаси оттуда выживших членов команды. Подгонять батискаф к нужному отсеку не так просто. Течение постоянно сносит аппарат, да и без течения управлять глубиной и положением батискафа в системе горизонтальных координат не так-то легко. Да еще и время поджимает. Чуть опоздал — начинай все сначала.

Красивейшая для флэш-игр графика, напряженность геймплея и злободневность темы сделали свое дело — игра мегапопулярна, хотя и содержит в себе элемент черного юмора.

Прямая ссылка на игру:
www.moonflip.com/saving_kypck.html.

www.sock-dreams.com

Кто-то коллекционирует марки. Кто-то — открытки. Кто-то — монеты или даже обертки от шоколадок. Есть даже коллекционеры, собирающие использованные презервативы. Это еще как-то можно себе представить. Но, оказывается, есть собиратели... женских носков. Да-да, именно так! Причем коллекционеры собирают не только сами носки, но и фотографии с их изображением. Понятно, что в идеале заснят должен быть не только сам носок, но и ножка, на которую он надет. На сайте собрано несколько сотен фотографий женских ножек в носках (реже — в чулках оригинального дизайна).



Ну а если у вас потекут слюнки, лишь только вы завидите какую-нибудь из моделей носков, то тут же вам под курсор мышкИ подвернется кнопочка *Заказать*. Большинство носков из коллекции можно за вполне умеренную плату приобрести. Например, носки, запечатленные на скриншоте, стоят всего \$12.

www.hollywood.izhnet.ru

Сайт с информацией о популярных и не очень популярных актерах Голливуда. Шварценеггер и Сталлоне, Том Круз и Николас Кейдж, Моника Белуччи и Николь Кидман... на каждого собрано подробное досье. Где родился, сколько лет жил на этом свете, в каких фильмах снимался, а в каких только собирается. Ну и конечно же — фотки, фотки, фотки... Всем киноманам — посетить ресурс в обязательном порядке.

www.artreflexx.com



Галерея графических работ художника Павла Капустина. Большая подборка открыток, иллюстраций, комиксов на самые различные темы, приколов и просто рисунков...

www.datacraft.co.jp

Жанр квеста переживает сейчас не лучшие времена. На PC выходит не более 3—4 хороших квестов в год. Кто бы мог подумать, что "возрождение жанра" произойдет на основе флэш-технологии. Классический квест CrimsonRoom притаился на сайте японской торговой компании.

Игра до банальности проста. Вам надо всего лишь выйти из комнаты. Кто думает, что это просто — глубоко заблуждается. Только настоящий квестоман сможет решить все загадки разработчиков игры. Тут вам и неординарные ходы, и нестандартные решения, и необходимость применять пиксель-хантинг — полный



набор! Простенькая объемная флэш-графика как нельзя лучше передает атмосферу замкнутого пространства, из которого так хочется, но так сложно выбраться. И кто бы мог подумать, что в такой маленькой комнате можно спрятать столько вещей...

Прямая ссылка на игру:
www.datacraft.co.jp/takagism/index_e.html. ■

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

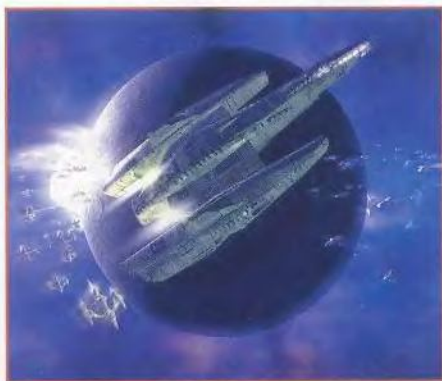
Гипернаан против сил зла

В первой отечественной MMORPG "Сфера" неожиданно для всех появился новый континент Гипернаан. Скачав дополнение весом в шестьдесят мегабайт (или купив компакт-диск), любой желающий может попасть на новые территории. Надо всего ничего: забежать на остров Тантал, остаться при этом в живых и зайти в бесплатный телепортатор.

Как это часто бывает, дополнение сопровождалось россыпью новых и невиданных глюков. Когда баги рассеялись, все желающие смогли увидеть, что туманный Гипернаан населен высокоуровневыми монстрами и очень недружелюбен к обладателям негативной кармы. "Краснознаменным" персонажам после смерти на континенте гарантируется попадание в глухие гиблые места, прямо в лапы злых воздушных карликов.

Пророчества Оракула продолжают поступать, такие же туманные и полные многозначительных намеков. В следующем дополнении все ожидают мрачный Харон.

Не забудьте про космос



После двух лет работы, став нерентабельной, закрылась онлайн космическая игра **Earth and Beyond**. Но жанр **MMOG в космосе** еще рано хоронить. На вакантное место пришла **DarkSpace**, заточенная под бои кораблей и флотов в акварельных космических просторах. Любители пустопроходческой темы в MMOG могут скачать полную версию игры (www.darkspace.net) и бесплатно играть в **DarkSpace** целых пять дней, после чего решить: стоит ли игра десяти долларов в месяц.

Тем временем, успешный проект **EVE Online** продолжает бить рекорды посещаемости. Цифра в 8867 игроков одновременно уже достигнута, и вскоре, надо полагать, будет взят десятилетний рубеж.

Космос большой, места хватит всем.

Everquest: "Мне пять лет!"

У Sony Online Entertainment начались торжества по поводу пятилетия одной из самых известных онлайн игр — **Everquest**. По всему миру EQ проходят праздничные мероприятия, приуроченные к этому радостному событию. Кругом сверкают фейерверки, на площадях торжественно шеренгами маршируют добродушные скелеты, а массовики-затейники из числа игровых мастеров устраивают веселые старты самой разной направленности.



Веселое, радостное настроение у обитателей мира. Пять лет — это серьезный, практически бальзаковский возраст для MMORPG. Главное, не забыть бы на радостях про затягивающуюся разработку **Everquest II**.

NCSoft прикармливает американцев

Поведение **NCSoft**, разработчиков красивой азиатской MMORPG **Lineage 2**, давно вызывало, скажем так, удивление. Все правильные конторы тщательно выбирают себе бета-тестеров для закрытых тестов и от щедрот своих отваливают публике лишь несколько дней бесплатной игры.

Азиаты же проводят месячные открытые тесты и дают всему миру бесплатно пользоваться такими "бетами", которые стабильнее иных релизов. Сначала подфартило Тайваню, потом кусочек **Lineage 2** достался японцам, а в конце марта **NCSoft** начала открытое бета-тестирование североамериканской версии игры.

Почти сразу же было обещано, что тестирование плавно перейдет в релиз, и мир ни в коем случае не будет "стерт до основания". Месяц игры раздавался каждому желающему бесплатно. В качестве моральной поддержки "бета-тестеров" (на самом деле, конечно, любителей халявы) разработчики объявили несколько конкурсов: на лучший клан, на первого персонажа, получившего престиж-класс, на первого сорокауровневого персонажа, на лучший скриншот и полуминутный видеоролик. Призы предлагаются самые разные — от видеокарт и мониторов до "виртуальных" денежных сертификатов.

Но увы и ах: все эти конкурсы только для жителей Северной Америки. Разработчики объясняют это различиями в законах разных стран, так что не-американцам остается лишь пользоваться халявой.

Когда вы будете читать эти строки, возможно, уже состоится официальный американский релиз **Lineage 2**. Если забыть про стоимость коробки, сложности с российской связью и с оплатой игры через банки, то стоимость трехмесячной подписки на игру — порядка тысячи рублей — вряд ли пробьет брешь в кармане настоящего любителя жанра.

MMORPG в черной вуалетке

Каких только забавных случаев не случается в среде игровых разработчиков! Еще совсем недавно фирма **Limitless Horizons** спокойно делала себе игру **Realms of Torment**, никого не трогала. Но кому-то название проекта ("Королевства мучений") сильно не понравилось своей мрачностью

и безысходностью. Решение было найдено быстро — игру переименовали в краткое и радостное **Mourning ("Траур")**. Что именно так горько оплакивают разработчики, мы узнаем, когда пощупаем игру своими руками где-то через полгода...

Дикий капитализм Project Entropia

Необычная онлайн RPG **Project Entropia** с самого начала была рассчитана на бизнес, на тесную связь игровых денег с реальными капиталами. Начать хотя бы с того, что распространяется игра бесплатно и не требует абонентской платы. Правда, за предметы первой необходимости уже нужно выкладывать некоторые суммы, иначе преуспеть практически невозможно (это роднит **Project Entropia** с отечественным "Бойцовским клубом"). С другой стороны, заработав в игре капиталы, можно без проблем обменять их на реальные доллары по курсу.

Бизнес в чистом виде оказался привлекательным для многих. Даже примитивная графика не смогла отпугнуть игроков. Набрав под необычным девизом ни много ни мало — сто тысяч любителей виртуально-реальной жизни, разработчики бросили клич: "Обогащайтесь!" Фактически, в **Project Entropia** стартовал уникальный для онлайн игр раздел и захват земельных участков. Началось натуральное присвоение ничьих территорий, точь-в-точь, как в Соединенных Штатах времен переселенцев и первых ковбоев.

Заняться этим увлекательным делом может любой — и брать можно столько земли, сколько игрок сможет, что называется, "отхватить". Захваченная территория становится собственностью игрока и может служить реальным подспорьем в игре: ее можно сдавать в ренту, продавать или просто охотиться. Правда, для начала придется обработать и окультурить свою собственность, а это, по слухам, не так легко сделать.

Услышите голос анархии



В мире **Anarchy Online** начался любопытный "звуковой" конкурс. Любый желающий и обладающий микрофоном любитель игры может попробовать себя в качестве автора звукового дополнения. Теоретически, взяв микрофон и наговорив несколько фраз, можно выиграть бесплатное дополнение к игре, постер или майку. В качестве гран-при предусмотрено на квартиру-люкс в одном из лучших районов главного города Руби-Ка. Кроме этого, лучшие звуковые "паки" попадут в игру в качестве официальных дополнений. ■

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
НА DARKFALLТЬМА
НАСТУПАЕТ

■ Жанр: MMORPG ■ Издатель: Aventurine ■ Разработчик: Razorwax
■ Похожесть: Shadowbane, Dark Age of Camelot ■ Предполагаемая
дата выхода: Не названа

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕ ОБЪЯВЛЕНЫ

www.darkfallonline.com

MMORPG-сцена — это бурно развивающийся бизнес: активный и щедрый на капиталовложения. Пирог популярности с большими прибылями неудержимо манит разработчиков и издателей. Истории успеха кружат голову до такой степени, что, кажется, стоит вложить десяток миллионов долларов, сделать игру — и можно грести деньги лопатой.

Часто так оно и происходит. Но не все помнят, что дело тут не столько в деньгах, сколько в самих играх. Успешными обычно бывают проекты, которые чем-то цепляют публику, выделяются среди массы прочих. Современные игроки требуют не проверенные временем решения, а новизну и оригинальность, притом, желательно, не в мизерных дозах.

Как же без изюминки...

Онлайновую ролевою игру **Darkfall** строит норвежская фирма с неожиданной «русскоговорящим» названием **Razorwax**. Выделка началась еще в 2001 году, дело тишком-тишком идет к публичному бета-тестированию. Судя по всему, северные разработчики категорически не хотят никаких новшеств. Они выстраивают **Darkfall**, составляя геймплей и вселенную игры из проверенных временем кирпичиков. Скучно? Не совсем...



Описывать игру нет большого смысла. Достаточно выдать список игровых свойств и проставить галочки напротив нужных. Джентльменский комплект подобран с ученическим прилежанием. Шесть рас (с людьми, орками и ушастыми эльфами). Огромный средневековый мир, на который игроки будут взирать от первого лица. Развалины древних цивилизаций, шаманы, ремесленники, магические навески, NPC-охранники в городах, войны кланов, карма — все по учебникам.

Одним словом, оригинальности в игре практически нет. Даже название типично — «Падение тьмы». Эта самая тьма падала на добрую сотню разных миров в компьютерных играх. Такое название вполне сочетается и с нынешней модой на похоронные наименования MMORPG — **Shadowbane**, **Dark Age of Camelot**, **Mourning**.

Кстати, на почве названия игры к норвежцам вполне могут придраться **XXv Productions**, разработчики и издатели малоизвестной приключенческой игры **Dark Fall** (на подходе ее вторая часть). Перепутать названия немудрено, и тут даже не надо ничего притягивать за уши, как это было в недавнем споре **Mythic** и **Microsoft**. Пока что о претензиях ничего не слышно — может быть, адвокаты **XXv** еще не в курсе?

Где я вас видел, сударыня?

Но есть, есть та изюминка, ради которой, вполне возможно, в мир игры ринутся тысячи или даже десятки тысяч фанатов. Дело в том, что **Darkfall** по «наполнению» очень похож на древнюю «изометрическую» MMORPG **Ultima Online**. Подражание клас-

- 1 ■ Борьба с пластмассовым драконом в самом разгаре.
- 2 ■ Графика игры чем-то напоминает **Dark Age of Camelot**.
- 3 ■ Орки и зверюроды не враги, поэтому будут ли они драться — еще вопрос.



сике жанра заметить нетрудно, и сами разработчики скромно ковыряют копытцем землю, признаваясь: «Нам лестно, что нашу игру сравнивают с великой **UO**». Еще бы не сравнивали: концепция кармы, ремесленности, мастерства и недвижимости, ролевая система — все старательно скопировано с **UO** один в один. Так, вам никто не мешает начать убивать и грабить прохожих на большой дороге, но, когда ваша карма-alignment упадет, не обижайтесь на стражей, отлавливающих вас на подходах к городам. Никаких «безопасных зон» и серверов не планируется. И **Razorwax** в этом смысле можно понять, ведь жизнеспособность изначально «травоядных» игр, вроде **World of Warcraft** и **Ultima X** еще не доказана на практике.

Для тех, кто не желает портить карму беспричинным насилием, предусмотрены кланы с классической вертикалью власти, королями и баронами. Война между кланами — причина для насилия более чем веская, и на карму убийства бойцов враждующих кланов не повлияют.

Ремесленничество (на сленге — *крафтинг*) предложат тем, кому нравится мирный труд. Судя по всему, это будет реализовано классически, через умения и добычу полезных ископаемых. Нудность раскопок будет сглажена возможностью нанять NPC-работника. Утверждается, что в игре можно будет существовать целиком на профессиональной основе — торговать, водить караваны, мастерить предметы, ремонтировать их, проектировать и строить дома.

Дотянет ли **Darkfall** в этом смысле до **Star Wars Galaxies**? Подробности системы крафтинга от публики старательно скрываются. Поэтому — ждем официального релиза.

Отчего я без баланса?

Ролевая система **Darkfall** основана не на уровнях, а на умениях (по науке оно называется — *skill-based system*). Разумеется, икает снова **Ultima Online** и **Morrowind** заодно. Растить скиллы можно только их применением, и только до ста единиц. Разработчики обещают до пятисот самых разных скиллов плюс столько же заклинаний нескольких магических школ.

Как они будут это все балансировать и доводить до ума — пока непонятно. Возможно, поиск и «эксплуатация» дырок в балансе станет после выхода игры настоящим хобби для хитроумных любителей бесплатно прокачаться. Достаточно вспомнить печальный пример **Ultima Online** (там, кстати, было не так уж и много умений). Если припомнить еще обеща-

ния разработчиков сделать прокачку более быстрой, чем в UO, то, наверное, сразу после релиза стоит ожидать наплыва высокоуровневых персонажей с умениями, зашкаливающими за сто. А игровым мастерам, следящим за читерами, придется выдавать за вредность молоко.

Подбор скиллов для персонажа должен стать незамысловатым делом. Захотел — взял, захотел — оставил. Какие-то умения можно только купить, некоторые вам дадут NPC в награду за выполнение квестов. Возможность самолично обучать неопытных игроков новым скиллам потенциально открывает новую профессию учителя. Отдельные умения будут ограничены для определенных рас.

Желающие отличиться и выделиться получат возможность выбрать себе престиж-класс с уникальными навыками. Правда, будут и ограничения — например, паладин за лечебное и сверхдейственное заклятье «наложение рук» будет обязан отчислять церкви ровно половину доходов. Менять класс не запретят, правда, штраф небольшой при этом возьмут.

Мода на ксенофобию

Игровой мир **Эйгон (Agon)** — огромен, и разработчики это особенно подчеркивают. Достаточно будет выбрать для штаба шайки разбойников удаленное секретное место, и найти его посторонним будет почти невозможно. Вода покрывает большую часть мира, разделяет его на континенты и острова, так что умение плавать понадобится очень многим. Не переборщили бы только разработчики! Плотность населения в два персонажа на квадратный километр — это, пожалуй, перебор.

Поделая этот гигантский мир шесть рас. Люди, эльфы, гномы и орки будут соседствовать с кобольдами-махиримами и темными эльфами-альфарами. Последние, кстати, похожи на инопланетян из-за характерного покрова ушей.

Мирного сосуществования ждать не придется. Эльфы дружат с гномами и людьми, традиционно воюют с орками и настороженно смотрят на махиримов. Альфары же не любят никого и воюют со всеми расами одновременно. Начните играть эльфом, зайдите в оркский город — вас сразу же убьют стражники, если игроки их не опередят. По сравнению с миром **Darkfall** даже расизм из **The Elder Scrolls** кажется мирным подтруниванием. Если в лесу вам встретился представитель враждебной расы, смело убивайте его, невзирая на карму.

Таким образом, игрок при выборе расы выберет агрессивную или более мирную игру. Заточка под военное ремесло требует определенных мер. Чтобы исключить возможность шпионажа, разработчики планируют запретить держать на одном сервере персонажей разных рас.

Расы и кланы с помощью войн станут захватывать города с провинциями. И тут всплывают проблемы. По каким правилам будет происходить захват — непонятно. Как разработчики планируют бороться с «зергом» — неконтролируемыми толпами — тоже неясно. Все это настораживает, ведь опыта онлайн-игр у норвежских «разорвак» нет вообще. Возможно, они наймут специалистов по серверам на тысячи клиентов. Но вдруг затем воинственные альфары захватят весь мир, и что после этого делать?

Проблема «зерга» усугубится еще и возможностью нанимать в клан NPC-воинов для большей тучности отрядов. Наемникам можно

БОЛЬШОМУ ИГРОКУ — БОЛЬШОЙ КЛАСТЕР

От всех красотостей онлайн-игры не будет толка, если игровые сервера постоянно сбоят и падают. Мало что так выводит игрока из себя, как внезапно зависший и откатившийся назад сервер. Набранный уровень пропал, новенький меч, подобранный с сильного монстра, исчез. Неприятно...

Разработчики из **Razorwax**, желая в технической оснащенности перескочить конкурентов, решили для своей игры применить новую и доселе невиданную серверную технологию. Благодаря ей даже падения серверов перестанут быть проблемой играющих.

Главная идея состоит в том, что мир игры будет составлен из полусотни серверов, организованных в кластер. Ближайшая аналогия — принципы сотовой связи: когда игрок перемещается по миру, кластер плавно «передает» его от одной машины к другой. Вместе с этим вычисления будут проводиться на нескольких серверах одновременно. Если какой-то из них рухнет, то кусок игрового мира не выпадет — соседние машины поднапрягутся и подхватят упавшее звено, да так ловко, что бой не прервется ни на секунду.

«Сейчас технологии достигли такой степени совершенства», — говорят программисты без

ложной скромности, — что вполне можно так организовать сервера, чтобы патчи и дополнения вводились в игру без прерывания игрового процесса. Никаких перезагрузок, просто мир плавно меняется на глазах. Но мы пока этого делать не собираемся — овчинка не стоит выделки. Появятся новые баги, снизится стабильность. Нам это не нужно».

Программисты признаются, что теоретически кластер может выдержать одновременно 50–60 тысяч игроков. Но цифра эта нереальная — не потянет интернет-соединение самих серверов, поэтому лебда придется урезать до двадцати тысяч. Но и эта цифра слишком оптимистична. Настоящее «горлышко бутылки» здесь — это конечное соединение подписчиков. Чтобы от перегрузки не дошли каналы связи самих игроков, планируется поддерживать не больше десяти тысяч соединений одновременно. Впрочем, и это очень солидная цифра. Если разработчики соберут в игре одновременно десять тысяч игроков, то придется регистрировать новый мировой рекорд.

Для начала нужно заманить в игру эти пресловутые десять тысяч, а это уже зависит не от технической оснащенности разработчиков.

отдавать простейшие команды «стоять», «атаковать», «патрулировать». У городских стражей будет настраиваться специальный список **kill-on-sight** («убить-как-увидишь»), куда можно помещать названия кланов и имена игроков.

Страшно, красиво, снова страшно

Графика игры оставляет с одной стороны ощущение эдакой неопишуемой красоты, а с другой — какой-то странной незавершенности. Живописные развалины, красивая архитектура и детально смоделированные деревья («они еще будут качаться от ветра» — быстро добавляют разработчики на этом месте).

Текстуры вблизи порой мутноваты, но в целом пейзажи **Эйгона** выглядят отлично, даже лучше, чем в **Star Wars Galaxies**. Из офлайн-ролевых игр первым на ум в качестве сравнения приходит **TES3: Morrowind**, благодаря облакам, погодным эффектам и полям пепла.

Если бы разработчики так же аккуратно подошли к проектированию местной живности, то за графику можно было бы заранее выставить игре твердую пятерку. К сожалению, у монстров внешность гораздо хуже. Многие чудища в игре сделаны довольно топорно. Гоблины, людоеды и големы сгодились бы на стратегию с видом от третьего лица с высоты птичьего полета, но в онлайн-игре 2004 года смотрятся несколько «устаревшими». И это притом, что драконы, например, смоделированы и затекстурированы очень хорошо,

почти на уровне **Lineage 2**. **Razorwax** нужно срочно одуматься и, что называется, уравнивать всех персонажей по уровню детализации. Иначе игроки могут и не понять такого разнообразия геометрий и количества полигонов на душу виртуального населения **Эйгона**.

■ ■ ■

Причины тревожиться за **Darkfall** определенно есть. На пути к вершинам популярности ее ожидают засада за засадой: неровная графика, неопределенный пока геймплей, непонятный баланс скиллов, странный мир. Споткнуться можно обо что угодно, и каждая непроработанная «деталь» игры может поставить на ней жирный крест. **Darkfall** запросто может повторить судьбу такого же «темного» **Shadowbane**, погрязшего в багах и дырах баланса. Сами издатели, зарядив высокую цену игры и подписки, могут собственноручно вбить гвоздь в крышку **Darkfall**.

Но, не все так мрачно, и рано паниковать. В ближайшее время обещают открытый бета-тест. И вот тогда-то и станет ясно, что же за игра нас ожидает. Практика показывает, что шедевры иногда рождаются тогда, когда их совсем не ждешь. А задатки **Darkfall**, определенно, есть... ■

- 4 ■ Если разработчики не исправят водные шейдеры, придется нам плавать по руги.
- 5 ■ Цивилизация **Ilthwen** оставила после себя развалины и загадку причин своего исчезновения.
- 6 ■ Пепельные равнины, лава и древние башни — очевидные заимствования из мира **Morrowind**.



DESTINY SPHERE

КЛАНОВЫЕ РАЗБОРКИ В ДАЛЬНЕМ КОСМОСЕ

Жанр: MMOSG
Разработчик: Destiny Sphere GmbH

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Macromedia Flash, браузер, интернет-соединение

www.destinysphere.ru



Так уж повелось, что в мире "массового" онлайн безраздельно царствуют ролевые игры. Мы уже привыкли к тому, что, если ММО..., то обязательно MMORPG. С другими жанрами в онлайн, прямо скажем, негусто. Поэтому, когда появляется полноценная ММО-стратегия, да еще в реальном времени, в целом фантастическом мире, трудно не обратить на нее внимание.

Проект **Destiny Sphere** интересен своей "интернациональностью". Сама разработка игры идет в Германии, но в команде столько русскоязычных разработчиков, что в бета-тесте почти сразу же был организован локализованный "русский" мир. Правда, запускают игроков в него пока что медленно, и активации зарегистрированного аккаунта приходится ждать несколько дней.

"Псы" против "воров"

Согласно легенде, пока что единственный игровой мир — **Сфера Ориона** — состоит из четырех гигантских колец, вращающихся вокруг звезды. На трех живут игровые расы. Воранеры (в просторечье "воры") больше всего напоминают людей: середнячки, экономика опирается на добычу ресурсов. Лиенсу (прозвище — "зерги") склонны к ускоренному производству военных отрядов и еды. Псолао ("псы") делают ставку на поиск действенных артефактов и сильные, но дорогие отряды.

Четвертое кольцо — спорное. На него высаживаются все три расы, колонизируют и, само собой, активно делят. Иногда — с применением тяжелого вооружения.

Сумма технологий

Клиентская часть игры основана на технологии **Macromedia Flash**, не требует дистрибутива вообще и загружается в считанные секунды прямо в окне браузера. Такой подход позволяет разработчиком игры избавиться от гнета постоянных патчей и снизить системные требования до очень низкого уровня (сейчас вряд ли у кого-то из геймеров есть дома машина, на которой игра не запустится). Оплачивающие интернет-трафик пользователи на нем не разоряются: входящий мегабайт "пожирается" в среднем за четыре-пять часов интенсивной игры. И к компьютеру вы не привязаны. Даже в институте на уроке информатики между делом можно отдать пару команд своим армиям.

Традиционная негативная сторона такого подхода — это, конечно, серьезные ограничения в графике. Конечно, "Сфера судьбы", благодаря Flash, далеко ушла от таблиц и чатов традиционных браузерных стратегий, но все равно — больше всего игровое поле напоминает старые гексагональные варгеймы. Общая абстрактная внешность игры сразу же отсеивает тех, кто не готов к такому аскетизму.

Песочные часы как основа геймплея

Первые команды, которые отдает игрок, — это строительство новых зданий на своей первой и пока единственной соте. Дело это зачас-

тую неторопливое: пока строится парус-уловитель (одна из местных "шахт"), можно сходить и попить чайку. В начале игры одновременно могут строиться только три здания, так что работы много.

С ростом инфраструктуры соты увеличиваются и время строительства. Мир живет и делает это очень неторопливо. Завести будильник, выждать, зайти в игру, отдать команду, засечь время и снова завести будильник. В начале вы совершенно изолированы от окружающих и можете только отправлять сообщения. Перед тем, как открыть ворота во внешний мир, придется неделю реального времени заниматься строительством и развитием своей соты.

Весь геймплей основан на отрезках времени. Время уходит на строительство, исследование новых технологий, экспедиции археологов. Даже отправив войска в завоевательный поход, придется ждать, пока они придут и начнут пошаговый бой. Тот, кто вовремя появляется в игре и отдает нужные команды, обладает преимуществом, поэтому, заходить в игру придется, как минимум, два-три раза в сутки. С ростом вашей империи, с повышением уровня дипломатии, торговли и политики придется уделять игре все больше и больше времени. А ключом к победе служит хорошая тактика развития и застройки сот, удачная военная политика, ресурсы и крепкая военная система.

Политика Сферы Ориона

Одиночке выжить в мире игры можно, но смысла большого в этом нет. Все равно будут прилетать более развитые соседи, высаживать десант, подавлять сопротивление и грабить соту. Можно, конечно, узнав о готовящемся нападении, спрятать ценные ресурсы, но и это не лучший выход из положения. Грабеж бездей-

Прежде чем открыть главные ворота (вверху), отстройтесь по полной программе.

Мимикри — захватчики вежливые. Перед нападением всегда предупредят.



ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ОТДАЙТЕ СВОЙ СЕРВЕР В НАДЕЖНЫЕ РУКИ

ХОСТИНГ

Виртуальный выделенный сервер

Электронная коммерция

Хостинг на картах

Регистрация доменов

COLLOCATION

WEB-ДИЗАЙН

Разработка и создание сайтов

Поддержание и сопровождение ресурсов

НАЙДУТСЯ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ВСЕХ ЖЕЛАЮЩИХ

МЫ ЖДЕМ ВАС И ВАШИ СЕРВЕРА!

МОСКВА - "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru

Россия, 196105, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литера "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru



1 Шесть добрых соседей.

2 Сражение в игре проходит без участия игрока. Каждый ход длится девять минут.

ствующих сот ("мертвяков") — один из нормальных способов "поднять" себе немного ресурсов.

Поэтому еще до выхода в свет надо позаботиться о том, чтобы присоединиться к сильному клану и, за небольшие взносы, пользоваться его защитой и экономической поддержкой.

Политическая жизнь в "Сфере судьбы" — это самая интересная ее часть. На форуме кипят нешуточные словесные баталии, которые нередко кончаются вылетом пары тысяч крейсеров в сторону уж очень неуступчивого партнера по переговорам. Сейчас в игре — около пятисот альянсов. Многие из них мелкие или находятся в полуподчиненном положении, поэтому реальное влияние на политическую жизнь Сферы Судьбы оказывают около шестидесяти.

Большие кланы — это большие войны. Недавно отгремела Первая Всесферская Война, в которой схлестнулись силы блока альянсов Антанты и мятежная Конфедерация. Сейчас у сферян другие проблемы. Начинается "тотальная" война против так называемых мимикри — расы мощных и жестоких захватчиков. Отряды мимикри настолько сильны, что поодиночке сражаться с ними — чистое самоубийство.

В последнее время неожиданно стала быстрыми темпами формироваться третья сила: Военно-политический союз "Империя". В такой сложной политической ситуации было принято необычное решение о формировании Сената Сферы Ориона. В настоящий момент как раз проходит активная подготовка к выборам сенаторов.



"Сфера судьбы" — это игра с немецким характером. Порядок, "дойче орднунг" — здесь это важно. Разработчики нетерпимы не только к оскорблениям соперников и "плохим" словам в названиях армий, но и к черному рынку. Идея приобрести за реальные деньги виртуальные вещи многим покажется заманчивой, но такие попытки пресекаются администраторами быстро и жестко. Запрещено одновременно владеть более чем одним аккаунтом. Игроки, замеченные в махинациях, сурово банятся.

Пока идет бета-тестирование, в игру постоянно вводятся новые элементы. Изменения бывают мелкими, вроде исправления баланса, а бывают и очень серьезными. Так, в ближайшее время разработчики планируют ввести ограничитель военных сил игроков — ресурсную поддержку армий ("апкп"). Крупные армии будут разорять владельца. Это заставит игроков уделять больше внимания стратегическому развитию.

Игра постепенно обрывает новыми элементами геймплея. О планах разработчиков читайте в интервью, которое будет опубликовано в следующем номере "Игромании".





ИГРОМАНИЯ

МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ

Ведущий рубрики Олег Ставицкий

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Тайное становится явным

То, о чем говорили так долго большевики, возглавляемые **Джоном Ромеро**, случилось. **Nokia** грозит явить миру свою новую портативную игровую консоль в апреле сего года, на **E3**. Официальные представители компании также добавили, что они собрали богатый урожай всевозможных критических советов с момента выхода на рынок **Nokia N-Gage** — пользователи клеймили все: от ценовой политики до необходимости открывать крышку телефона, чтобы вставить картридж с игрой.

Разумеется, не нужно быть Нострадамусом, чтобы сложить в уме очевидные вещи — с большой вероятностью мы можем прогнозировать, что этой весной в Лос-Анджелесе будет представлена вторая, улучшенная версия N-Gage. Соответственно, первое предсказание **Джона Ромеро** (которому, кстати, **Nokia** пригрозила судом за разглашение засекреченной информации о закрытых разработках компании) сбылось.

Сбылись мечты народные

Следом за анонсом второй версии N-Gage идет еще одна новость, о появлении которой мы вместе с **Джоном Ромеро** предупреждали вас в прошлом выпуске «Мобильных игр».

Небезызвестная компания **nVidia** вошла в список акционеров компании **Symbian** (контрольный пакет акций которой, в свою очередь, выкупила **Nokia**). Более того, **nVidia** официально заявила о своих намерениях в кратчайшие сроки дотянуть уровень трехмерной графики портативных устройств до надлежащего уровня. Был анонсирован **nVidia SDK** (Software Developer Kit) — пакет инструментов для разработчиков компьютерных игр, который позволит «мобильным» девелоперам ознакомиться с архитектурой и устройством процессоров **nVidia**.

Внимательные читатели, конечно же, помнят о том, как в своем выступлении на КРИ 2004 **Джон Ромеро** потрясал указующим перстом и пророчил нам появление мобильных телефонов с поддержкой **OpenGL** в самом что ни на есть ближайшем будущем. Как видите, это самое будущее наступает стремительно быстро.

Демо-сцена на мобильных

Вездесущая демо-сцена проникает на мобильные телефоны! Любители записать в трехкилобайтный файл невиданную красоту теперь будут упражняться в создании роликов для мобильных устройств. Так, в рамках **Chaos Construction Demo Party** (www.cc.enlight.ru) — демо-фестиваля, который вот уже третий год подряд проходит в Санкт-Петербурге, — будет учрежден специальный приз для категории «мобильные устройства». Мероприятие пройдет 21—22 августа этого года.

МОБИЛЬНЫЕ ПОЛЕЗНОСТИ

Все мы, разумеется, знакомы с таким понятием, как «бенчмарк», — всевозможные **3dmark**, **aquamark** и прочие программы, созданные для проверки нашей системы на прочность, уже давно превратились в самостоятельный бизнес. Так вот, как выяснилось, содержимое наших мобильных телефонов тоже может быть подвергнуто беспристрастному тестированию. Проверке, как явствует из названия, подвергается скорость работы с **J2ME**-приложениями, которая может серьезно отличаться в зависимости от модели и производителя телефона.

JBenchmark запускает на вашем мобильнике пять разнообраз-

ных тестов, которые проверяют различные аспекты работы с **J2ME**-утилитами. Каждый тест сопровождается указанием количества кадров в секунду, а по завершении всей экзекуции, вам будет выдан итоговый результат в баллах. Но на этом авторы **JBenchmark**

не остановились — они разработали аналогичную «большим» бенчмаркам систему онлайн-публикации и сравнения результатов. После того, как вы провели тест, вы можете опубликовать свой итоговый балл в интернете на сайте www.jbenchmark.com. Там же — сравнительный анализ других моделей, подробное описание технологии, форум и прочие радости жизни.

Программу можно скачать либо по вышеуказанному адресу, либо взять на нашем CD/DVD, где она терпеливо дожидается вашего внимания. К сожалению, на сегодняшний день она совместима далеко не со всеми **J2ME**-телефонами, но список постоянно пополняется. Список тех моделей, на которых запустится **JBenchmark**, можно так же найти на CD/DVD.

МОБИЛЬНЫЕ УТИЛИТЫ

JTask

JTask — простейшая, но невероятно удобная утилита для всех, кому не хватает времени и желания составлять так называемый **2do-list** на бумаге. Фактически, перед нами простейшая записная книжка, которая используется для составления списка дел на текущий день. Выполненные записи можно как удалять, так и просто пометить специальным значком. Утилита дожидается внимания на нашем CD/DVD в соответствующем разделе.



Как скачивать игры?

Предварительно вам нужно удостовериться, что доступ на **WAP** входит в ваш тарифный план, а на телефоне произведены необходимые настройки (инструкции по настройке **WAP**-доступа см. в блоке «Как настроить WAP?»). Вы также можете получить их у вашего оператора мобильной связи.

Абонентам «Би Лайн»: для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов)

Абонентам «МТС»: для получения java-игры отправьте SMS-сообщение с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 1407. **Стоимость: 1,9 доллара** (без учета налогов)

Абонентам «Мегарфон»: для получения java-игры отправьте 2 SMS-сообщения с кодом игры, соответствующим модели вашего телефона (см. таблицы для каждой игры) на короткий номер 000401. **Стоимость: 2 доллара** (без учета налогов)

Как настроить WAP?

Для того чтобы вы могли скачать описанные в нашем обзоре игры, вам необходимо настроить **WAP**-соединение на вашем телефоне. В этом вам поможет нижеследующая таблица (со следующего номера ищите ее на нашем CD/DVD):

Операторы	МТС	БиЛайн	Мегарфон
Сайт	http://wap.mts.ru	http://wap.beeline.ru	http://wap.megawap.ru
Защита связи	Отключить	Отключить	Отключить
Канал данных	GPRS	GPRS	GPRS
Точка входа	wap.mts.ru	wap.beeline.ru	wap.msk
Адрес IP	212.44.140.13	192.168.017.001	010.010.001.002
Имя пользователя	mts	beeline	wap
Пароль	mts	beeline	wap



ОБЗОРЫ ИГР

Kamikaze the God's wind

Жанр: RPG
Платформа: J2ME

Трепещите! Перед нами — самая настоящая RPG на мобильном телефоне. Со всеми составляющими — NPC, квестами, характеристиками оружия и возможностью слить с поля боя в последний момент, применив умение "Страх".



Kamikaze the God's wind

Какая-то с первых же минут. Главгерой бродит среди рисовых полей, общается с мирными крестьянами, разит врагов найденными ножом и серпом, а также получает от некоторых персонажей сюжетные квесты. Все как у взрослых. Боевая система отчаянно напоминает любимую с детства "книгу-игру". Вы наносите удар, сила и точность которого рассчитываются случайным образом, после чего ждете хода противника (он также может промахнуться или, наоборот, нанести вам критическое повреждение). Все поединки происходят на специально отведенных для этого местах. Как уже говорилось, израненные супостаты имеют привычку позорно бежать от решающего удара.

Само существование проектов типа Kamikaze подтверждает тезис о том, что мобильные игры — это надолго. Заигравшись, рискуете обнаружить, что скучная лекция кончилась минут 20 назад.

Кamikaze — история, рассказанная в декорациях феодальной Японии и затягивающая с первых же минут.

Модель телефона	Код игры
Motorola T720, T720i	000071
Nokia 3650	000074
Nokia 7650	000075
Nokia N-Gage	000076
Nokia 3510i	000073
Nokia 40-й серии	000072
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, SL55	000077
SonyEricsson T610	000078
Siemens C55, M50, MT50	000217

Hover Ball

Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

Феноменально затягивающая спортивная аркада про две платформы, отчаянно кидающие друг в друга металлическим шариком. За "спиной" платформы — заграждения, которые разрушаются с каждым прикосновением шара, обнажая, в конечном итоге, зияющую черную дыру. Ваша цель — пробить оборону и загнать в это самое черное пространство местную "шайбу".

Процесс настолько простой, настолько же увлекательный. С каждым уровнем меняется лишь скорость шарика, однако вы открываете для себя, не побоюсь этих слов, новые тактические возможности — можно, скажем, подойти вплотную к противнику, рискуя оставить незащищенные тылы, или попытаться играть на середине поля. В любом случае, Hover Ball затягивает моментально.

Модель телефона	Код игры
Nokia 3410	000246
LG G7100, G8000Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725NEC E530Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427Sharp GX1, GX10, GX10i	000248
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600Samsung D700, P400Sharp GX20Siemens SX1, U10	000249
LG G4050Motorola C370, C550, V66iSamsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105	000247
Nokia 3510i, 8910i	000250
Nokia 40-х серий	000251
Nokia 60-х серий	000252
Siemens C60, M55, MC60, S55, S56, SL55	000253
Siemens C55, M50, MT50	000254



Hover Ball

Glider

Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

Glider — хрестоматийная аркада в лучших жанровых традициях. В наших руках героический пилот дельтаплана, задача — провести его через множественные уровни, попутно отстреливая мешающих парить над землей птиц и собирая разнообразные бонусы.

Игра ощутимо напоминает восьмидесятилетние аркады — тот же псевдотрехмерный фон, та же умильно-пиксельная графика. Настоящий весенний подарок для ностальгирующих игроков.



Glider

Модель телефона	Код игры
Nokia 3410	000218
LG G7100, G8000Motorola E365, T720, T720i, T721, T722i, T725NEC E530Samsung A500, A600, D100, E100, E105, E400, E700, E715, N400, S100, S105, S108, S200, V200, V205, V206, X400, X427Sharp GX1, GX10, GX10i	000220
Motorola A760, A835, V300, V500, V525, V600Samsung D700, P400Sharp GX20Siemens SX1, U10	000221
LG G4050Motorola C370, C550, V66iSamsung A570, C100, S105, S300, S307, X100, X105	000219
Nokia 3510i, 8910i	000222
Nokia 40-й серии	000223
Nokia 60-й серии	000224
Siemens C55, M50, MT50	000225

Mummy and The Beauty

Жанр: Аркада
Платформа: J2ME

Незамысловатая на первый взгляд аркада в египетских декорациях обернулась невероятно увлекательной игрушкой. Потерявшаяся в пирамиде героиня (да-да, мы управляем девушкой!) ищет выход на протяжении тринадцати уровней-головоломок.

Разумеется, ей в этом всячески мешают нехоти проснувшиеся мумии. Каждый этап представляет собой головоломку на время — нужно найти и подобрать правильные ключи, лавируя между смертоносными врагами.



Mummy and The Beauty

Mummy and The Beauty — классическая помесь аркады и паззла, затягивает с первых кадров, щеголяет радующей глаз графикой и характерным саундтреком. Рекомендуется всем соскучившимся по египетской тематике.

Модель телефона	Код игры
Motorola T720, T720i	000022
Nokia 3650	000064
Nokia 7650	000066
Nokia N-Gage	000066
Nokia 3410	000023
Nokia 3510i	000024
Nokia 40-й серии	000025
Sharp GX10, GX10i	000026
Siemens C55	000027
Siemens M50	000028
Siemens M55, S55, SL55	000029
Siemens SL45i	000030
SonyEricsson T610, T616, T618, Z600	000031

БАНДИТСКИЙ НЬЮ-ЙОРК

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

ЧАСТЬ 2

E-MAIL РУБРИКИ: GAMEDEV@IGROMANIA.RU

В первой статье цикла мы кардинально изменили геймплей "Макса", увеличили сложность игры, переписали скриптовые вставки между миссиями, научились изменять траекторию полета камеры... Детально обсудили, как сделать снайперский мод и при этом не нарушить игрового баланса. Сегодня мы пойдем дальше... Мы научимся изменять внешний вид оружия и править его характеристики, добавим в игру новые уровни, а также — все глубоко вдохнули! — разберемся, как пройти игру практически за любого персонажа MP2. Навострите ваши ушки, пошире разуйте глаза, приведите клавиатуры и мыши в состояние боевой готовности. Сделав все, что описано в статье, вы получите совершенно новую игру. Игру, автором которой будете вы...

ПУШКИ — МАКСУ НЕ ИГРУШКИ

Следующий элемент геймплея, который мы будем дорабатывать — это оружейный арсенал игрока и его врагов. В этом нам помогут файл **shooting.h** и файлы с расширением **txt** из каталога `\data\database\weapons` архива **MP2_Data.ras**.

СНАРЯДЫ

Файл **shooting.h** находится в одной папке с разобранным в прошлой статье **ai_ranges.h** — `\data\database` (архив **MP2_Init.ras**). В первом вы найдете основные характеристики доступного в игре вооружения. Параметры в файле оформлены почти также, как и в **ai_ranges.h**. Каждый имеет вид: **#define X_Y_Z**, где **X** — название оружия, к которому относится параметр, **Y** — название, **Z** — значение. Слово **DUAL** на конце названия параметра означает, что речь идет об удвоенном оружии (например, атрибут **DESERTEAGLEDUAL** относится к двум "Пустынным орлам").

Сам же файл можно условно поделить на тематические блоки, каждый из которых, за исключением первого и последнего, несет в себе параметры того или иного вида оружия: какого — отражено в заглавии блока, помеченного символами "II" (они обозначают, что строка является комментарием и игрой не учитывается). Второй блок соответствует пистолету **Beretta**, третий блок — пистолету **Desert Eagle**, четвертый — ружьям, пятый — автомату **Ingram**, шестой — автомату **MP5**, седьмой — автомату Калашникова, восьмой — карабину **M4**, девятый — снайперской винтовке, одиннадцатый — винтовке Драгунова и двенадцатый — коктейлю Молотова и гранатам. Что касается начального блока файла, то в нем вы найдете несколько атрибутов, задающих скорость полета пули, а именно:

BULLETVELOCITY_PLAYER — скорость

полета снаряда, выпущенного из ствола (оружие главного героя).

BULLETVELOCITY_PLAYERRANDOM — возможность случайного понижения или повышения скорости полета пули, которой стреляет оружие главного героя. При значительном увеличении этого параметра вы можете добиться забавного эффекта: пуля будет то застывать в воздухе, то лететь чуть ли не со скоростью света.

BULLETVELOCITY_ENEMY — скорость полета снаряда, выпущенного из оружия вашим врагом. Обратите внимание на то, что значение в три раза меньше скорости полета пули, вылетающей из оружия главного героя. Лично мне кажется, что хорошим игрокам следует ликвидировать эту несправедливость и поставить сюда если не 150, то по крайней мере 100. Играть будет интересней, но и заметно сложнее.

BULLETVELOCITY_ENEMYRANDOM — возможность случайного понижения или повышения скорости полета пули, которой стреляет оружие вашего противника.

А вот список параметров, наполняющих блоки, каждый из которых соответствует одному из игровых орудий убийства.

CLIPSIZE — число пуль, помещающихся в обойму ствола.

POCKETSIZE — максимальное количество патронов к данному оружию, которые вы можете носить с собой.

BULLETDAMAGE — урон от снаряда, выпущенного из этой пушки.

BULLETPENETRATION — пробивная



1. Пройти Max Payne 2, управляя за Бравуру, — настоящий подвиг: таких медлительных персонажей в игре мало.
2. Стандартная ситуация. Если бы мы играли в оригинальную игру, попасть в голову противнику было бы очень просто. Но... параметр "гуляния" прицела повышен, стрелять очень сложно.
3. Мона Сакс в negligee. Раздеть леди — дело нескольких минут. Всего-то подправить пару параметров.





4. ■ Избавив Макса от чувствительности к падениям, вы сможете проникать в недоступные ранее места на уровнях.
5. ■ Вместимость обоймы винтовки Драгунова увеличена до 30 патронов посредством редактирования атрибута CLIPSIZE.
6. ■ Даже этот слабый, на первый взгляд, враг в новой модификации является метким стрелком, справиться с которым не так-то просто.

способность (чем выше, тем большие разрушения остаются от снаряда, которым стреляет данное оружие).

SHOOTINGFREQUENCY — скорострельность.

SLOWMOTIONMULTIPLIER — множитель скорострельности стрельбы из ствола при использовании Bullet Time. Естественно, у всех игровых орудий убийства он меньше единицы. Поставьте сюда значение больше 1, и при "замедленной съемке" ствол начнет стрелять быстрее, чем в обычном режиме. Выглядит очень эффектно.

BULLETSREAD — дальность полета снаряда (в метрах), пущенного из данного ствола.

"Пустынные орлы", палящие с бесконечным боезапасом. MP5, палящие со скоростью рейлгана. Пули, замирающие у самого сердца врагов, а потом за миллисекунду, рвущие тела оппонентов на куски. Гранаты, разносящие врагов в радиусе сотни метров. И даже снайперка со скорострельностью "Узи". Все этого можно добиться, изменив всего несколько параметров в текстовом файле **shooting.h**.

СТВОЛЫ

Перечисленные выше настройки — далеко не единственные параметры игровых орудий убийства. В директории **data\data-base\weapons** архива **MP2_Data.ras** каждому виду вооружения соответствует отдельный **txt**-файл, называющийся так же, как и характеризующий им ствол. Все эти текстовые файлы содержат ряд немаловажных параметров оружия, рассортированных по разделам. Так, в блоке **LOD** находятся атрибуты, задающие внешний вид ствола, в разделе **Animationset** — параметры анимации, в **Attributes** — общие характеристики. Нам в большей степени будет полезен именно последний раздел, в котором можно изменять следующие параметры.

ShootDodgeAllowed — возможность совершения "замедленного" прыжка в сторону

с данным стволом (**YES** — имеется, **NO** — нет). У оружия, "висящего" на единичке, она отсутствует. Могу порекомендовать вам поставить **YES** и этим видам вооружения. Теперь вы сможете кидать гранату в падении и бить незадачливых врагов прикладом в "замедленном" прыжке.

AutoAimingAllowed — автоприцеливание (**YES** — есть, **NO** — нет).

ReloadAmount — число возможных перезарядок оружия, после чего оно приходит в негодность. У всех видов вооружения кроме гранат и коктейля Молотова здесь стоит значение -1, означающее, что пушку можно перезаряжать сколько угодно раз.

FOVMultiplier — наличие снайперского прицела. Если значение равно единице, прицел отсутствует. Чем ниже значение, тем больше максимальное увеличение, даваемое прицелом.

ZoomInSpeed — скорость зумирования, то есть приближения объекта в прицеле ствола.

Здесь следует сказать, что, когда вы стреляете с использованием снайперского прицела, последний слегка колеблется. Описанию этих колебаний и посвящены следующие шесть параметров.

ShakeLength — продолжительность одного колебания снайперского прицела. У оружия, страдающего отсутствием последнего, значения этой и следующих пяти характеристик равны нулю.

ShakeStrengthX — сила колебания снайперского прицела по оси X, то есть в горизонтальном направлении.

ShakeStrengthY — сила покачивания снайперского прицела по оси Y, то есть в вертикальном направлении.

CrouchingShakeLength — продолжительность одного колебания снайперского прицела при ведении стрельбы в приседе.

CrouchingShakeStrengthX — сила покачивания снайперского прицела по горизонтали при стрельбе в приседе.

CrouchingShakeStrengthY — сила коле-



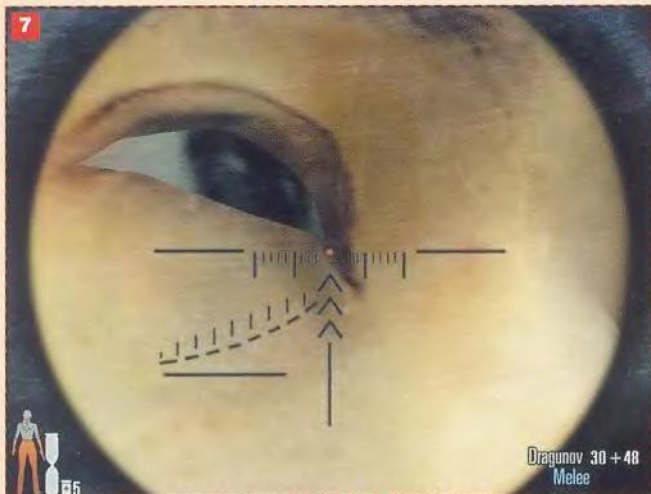
бания снайперского прицела по вертикали при стрельбе в приседе. Поскольку Макс Пейн все-таки не является профессиональным снайпером, правдоподобнее будет слегка повысить значения этого и предыдущих пяти характеристик для снайперской винтовки и винтовки Драгунова, а то Макс слишком лихо управляется с этими видами вооружения, в результате чего отстрел врагов слишком прост.

UsesLowerHearingGroup — громкость стрельбы из ствола (**TRUE** — пониженная, **FALSE** — повышенная), то есть фактически параметр описывает наличие глушителя. Чем выше указанное здесь число, тем быстрее враги реагируют на произведенные из этой пушки выстрелы.

ShortRangeOnly — тип оружия по дальности стрельбы: **TRUE** — оружие ближнего боя, **FALSE** — дальнобойное.

CrosshairEnabled — небольшой прицел на экране при использовании этого вида вооружения (**TRUE** — есть, **FALSE** — нет).

Также в файле вы найдете показатели **Clipsize**, **Pocketsize**, **DefaultShootingFrequency** и **ShootingFrequencyMultiplier**, повторяющие аналогичные настройки из файла **shooting.h**, разобранных чуть выше. Исключение составляют лишь параметры **Clipsize** и **Pocketsize** из файла **Painkiller.txt** (этот файл описывает параметры болеутоляющих средств). Эти атрибуты не имеют аналогов в файле **shooting.h** (так как в нем не предусмотрено раздела, соответствующего аптечкам). Первый из них определяет число стандартов болеутоляющего, которое расходуется за один раз, второй же задает максимальное количество лекарства, которое вы



7. С таким приближением прицела вы можете заглянуть прямо в глаза не подозревающему о вашем присутствии противнику.

8. Видоизменен экран героя. Увеличена вместительность обоймы "Калашникова". Даже с такими минимальными изменениями игра уже тянет на модификацию.

можете одновременно носить с собой. Регулировка значения этой характеристики позволит вам ощутимым образом влиять на сложность игры.

Правя файл **shooting.h** и "оружейные" **txt**-файлы из архива **MP2_Data.ras**, несложно изменять имеющиеся в игре средства уничтожения. Если же подключить к этому корректировку скинов оружия (они лежат в каталоге **\data\database\weapons\shared-textures** архива **MP2_Data.ras**), то несложно создать совершенно новый оружейный арсенал. Дарим вам идею, которую мы реализовали в своем моде: мы добавили к вооружению два новых ствола — пистолет с глушителем и лазерную винтовку. В первом случае мы взяли за основу пистолет **Beretta**. Изменили некоторые детали кожи, поставили параметру **UsesLowerHearingGroup** значение **TRUE**, слегка уменьшили число патронов в обойме и урон от выстрелов (чтобы пистолет не получился слишком уж убийственным). Получилось отличное оружие, удобное для незаметного отстрела врагов, особенно когда нет под рукой снайперской винтовки.

Что же касается снайперки, то ее мы переделали в лазерную винтовку, немного подработав скин, существенно повысив скорострельность, подняв наносимый стволом ущерб и уменьшив количество заряжаемых патронов. Кроме того, в данном случае необходима корректировка кожи пули (скины снарядов вы найдете в архиве **MP2_Data.ras**, в директории **\projectiles\SharedTextures**), которым стреляет пушка, и превращение его в лазерный заряд (самый простой способ добиться этого — полностью закрасить скин пули в красноватый цвет). В распоряжении игрока появилось первоклассное оружие, идеально подходящее для "выноса" врагов на расстоянии (чтобы не было дисбаланса при добавлении столь мощного вида вооружения, советуем усилить противников).

УЛИЦЫ НЬЮ-ЙОРКА

В архиве **MP2_Data.ras** вы найдете файл **levels.txt**. Он расположен в каталоге **\data\database\levels** и отвечает за игровые

уровни. В начале файла находятся три общих параметра (они имеют вид **#define X Y**, где **X** — название параметра, а **Y** — значение), в немалой степени влияющих на геймплей.

GRAVITY_VALUE — гравитация. По умолчанию здесь стоит отрицательное значение. Поставив положительное число, вы перевернете изображение вверх ногами.

KILL_TIMEBONUS — время, которое отнимается у вас, когда вы убиваете врага при игре на время (уровень сложности **New York Minute**). Если указать здесь положительное число, время будет прибавляться, а не вычитаться.

SURVIVAL_KILL_TIMEBONUS — бонус времени, даваемый за убийство неприятеля при игре на уровне сложности **Dead Man Walking** (игра на выживание).

Последующее содержимое файла можно условно разделить на две части. Вторая часть начинается после комментария **SURVIVAL LEVELS** и содержит характеристики миссий на выживание (сложности **Dead Man Walking**). В первой части файла находятся те же параметры, но относящиеся к основным уровням игры, каждому из которых отводится отдельный раздел. Каждый раздел, в свою очередь, состоит из четырех подразделов: **Properties**, **Difficulty**, **Timedmode** и **SingleLevelInit**. Первый из них содержит основные атрибуты карты.

LevelName — кодовое название уровня. Оно выглядит следующим образом: **LNID_PARTx CHAPTERy**, где **x** — номер части, в которую входит уровень (всего в игре таких частей три), а **y** — номер главы (если речь идет о прологе части, вместо слова **CHAPTER** и номера главы стоит слово **PROLOGUE**).

Directory — директория, в которой лежит файл с картой (эта директория должна находиться по адресу: **\data\database\levels** и лежать в архиве **MP2_Levels_A.ras**, если это глава из первой части, архива **MP2_Levels_B.ras** — если из второй, **MP2_Levels_C.ras** — из третьей).

Level — файл данной карты (должен иметь формат **ldb**).

LoadingScreen — картинка, появляющаяся на экране при загрузке уровня. Указанный здесь графический файл должен быть упакован в архив **MP2_English.ras** и располагаться по адресу: **\data\database\levels\bitmaps**.

PlayerSkinName — модель игрока на данной карте. Список возможных значений представлен названиями подкаталогов папки **\data\database\levels\skins** архива **MP2_Data.ras**. Наиболее колоритные персонажи: **C00_NPC_Bystander_B** — бродяга, **C00_NPC_Doctor_Female_A** и **C00_NPC_Doctor_Female_B** — женщины-доктора, **C01_Cleaner_X** (вместо **X** стоит латинская буква от **A** до **E**) — бандиты, **C01_Mafioso_X** (**X** — латинская буква от **A** до **E**) — мафиози, **C02_Cleaner_Boss_X** (**X** — буква от **A** до **C**) — бандит-босс, **C02_NPC_Security_A** и **C02_NPC_Security_B** — охранники, **C03_Mafioso_Boss_A** — мафиози-босс, **C03_Russian_X** (**X** — буква от **A** до **D**) — русские, **C04_BlackOps_X** (**X** — буква от **A** до **C**) — спецназовцы, **C04_NPC_NYPD_X** (**X** — буква от **A** до **C**) — частные детективы-мужчины, **C04_NPC_NYPD_Female_A** и **C04_NPC_NYPD_Female_B** — детективы-женщины, **S_AlfredWoden** — старик Альфред Вуден, **S_Bodyguard_A** и **S_Bodyguard_B** — телохранители, **S_Businessman** и **S_Businessman_B** — бизнесмены, **S_JimBravura** — детектив Джим Бравура (начальник Макса) в плаще, **S_JimBravura_Indoors** — Бравура в пиджаке, **S_ValerieWinterson** — детектив Винтерсон, **S_VinnieGognitti** — гангстер Вини Гогнитти, **S_VladimirLem** — русский мафиози Владимир Лем, **S_MonaSax_Naked_Towel** — Мона Сакс, укутанная в полотенце, и, наконец, сюрприз от разработчиков — **S_MonaSax_Naked** — обнаженная Мона (лицам до 18 просмотр воспрещен!).

Учтите, что в некоторых случаях при замене модели Макса или Моны на какую-то другую, игра может вылетать сразу после загрузки карты. В этом случае вам следует открыть файл **globalconfig.txt** и исправить значение параметра **SphereRadius** на число

от 0.01 до 0.05. Впрочем, это не всегда помогает. Есть модели, заменять которыми главного героя нельзя, иначе игра не будет запускаться. В основном, персонажи женского пола не "хотят" вставать на место Макса, а мужского — на место Моны. И тут уже ничего не поделаешь.

Следует также отметить, что, заменяя модель игрока, вы в значительной степени влияете на геймплей, так как каждый персонаж в игре уникален, он имеет свои, только ему свойственные характеристики. Так, толстяк Бравура передвигается очень медленно, а прыжки в сторону, по всему видно, даются ему крайне тяжело. Кроме того, новая модель будет теперь присутствовать и в скриптовых сценах миссии вместо старой, никаких "несостыковок" между роликами на движке и самой игрой не возникнет. Так что, если вы задумали поменять действующие лица игры, смело воплощайте свою идею в жизнь.

PlayerStartingPlace — стартовая точка карты.

Fogging — наличие на карте тумана (TRUE — есть, FALSE — нет).

FogColor — цвет тумана. Значение показателя выглядит так: (X, Y, Z), где X, Y и Z — определенные числа. Оно задается в системе RGB (Red, Green, Blue) — системе цветоделения, при которой каждый цвет складывается из трех составляющих: красный (X), зеленый (Y) и синий (Z). Чем больше X, Y или Z, тем выше доля соответствующего цвета в окраске тумана.

WorldSphere — фон для карты (как правило, в него входит небо и крыши окрестных построек). Перечень возможных значений атрибута выглядит так: **generic_a**, **generic_b**, **generic_c**, **upper_east_side**,

address_unknown, **construction_site**, **dream**, **manor**.

StartupLevel — данная настройка определяет, является ли уровень стартовым (TRUE — да, FALSE — нет). При значении TRUE карта будет загружаться сразу после того, как вы запустите игру.

ExitLevel — этим параметром определяется, будет ли игра вылетать при нажатии клавиши **Escape** (TRUE — да, FALSE — нет).

Еще один подраздел, который может понадобиться нам при создании мода, носит имя **Difficulty** и задает сложность игры в данной миссии. Этот подраздел имеет лишь три ценные для нас характеристики.

MaximumHealth — максимальное "количество" здоровья у игрока на данном уровне.

MinimumHealth — минимальное здоровье у игрока (если уровень здоровья игрока падает ниже указанного здесь числа, то он умирает).

HardcoreHealth — минимальное здоровье игрока, при котором игра усложняется. В финальной версии игры эта особенность не используется (так как разработчики поставили сюда число, равное максимальному здоровью), но вы можете вернуть все на свои места, понизив значение параметра.

Редактируя атрибуты из файла **levels.txt**, несложно изменить оригинальную кампанию, а приложив чуть больше усилий — сделать совершенно новую. Для этого придется подправить значения отдельных настроек этого файла, "подкрепить" это действие добавлением в игру новых карт (для их создания предусмотрен редактор **MaxEd** (подробно о работе в редакторе чи-

тайте в цикле статей "Максимум от МАХИМУМА" на страницах "Мастерской") с новыми действующими лицами и обновленной сюжетной линией (осуществить задуманное вам поможет переозвучивание игровых персонажей, изменение их скинов, перерисовывание "комиксов" и переписывание текстов). Только взвесьте: вы можете пройти игру за любого из персонажей, встречающихся в *Max Payne 2*!

Обратите внимание, что при вставке в игру новых карт их нужно прописать в значении параметра **Level** соответствующего уровня и поместить в один из следующих архивов в зависимости от части, к которой будет принадлежать добавляемая глава: **MP2_Levels_A.ras**, **MP2_Levels_B.ras**, **MP2_Levels_C.ras**.

■ ■ ■ ■

Настало время сделать свою собственную модификацию. При этом постарайтесь внести изменения во все или почти все стороны игрового процесса, чтобы мод не получился слишком однообразным или до боли напоминающим оригинальную игру. Правьте общие игровые настройки, добавляйте в игру новые виды вооружения, меняйте параметры AI, делая врагов более разумными, создавайте новые кампании, вставляйте в игру новые звуки и музыкальные треки, переписывайте сюжет. Воплотите все это в жизнь вполне реально, ведь у нас есть все необходимые инструменты в лице всевозможных файлов — текстовых и графических.

Если хотите конкретных идей, могу предложить вам сотворить мод, где вы исполняете роль злобного бандита. Для реализации вам понадобится подобрать игроку подходящую модель, то есть переселить главного героя в шкуру какого-нибудь мафиози (напомню, что модель можно поменять, редактируя параметр **PlayerSkinName** из файла **levels.txt** архива **MP2_Data.ras**). Кроме того, необходимо присвоить показателю **NPC_SLOWMOTIONBONUS** (ищите его в файле **ai_ranges.h** архива **MP2_Init.ras**) положительное значение (желательно, чтобы оно было повыше — где-то в районе 0.20 или даже еще больше), что сделает выгодным для вас убивать мирных людей. При этом неплохо бы поубавить бонусы к **Bullet Time**, даваемые за истребление врагов, чтобы убийство NPC было для игрока настоящим нужным и оправданным действием. Сами понимаете, это лишь необходимый минимум для модификации. Для полноты картины крайне желательно должным образом переработать сюжет и оригинальную кампанию, а также снабдить нового героя новым же вооружением. Все — "бандитский" мод готов.

Важно также понимать, что такого рода модификация — далеко не единственный вариант. При имеющемся многообразии настроек возможны самые невероятные и оригинальные решения. Удачно вам проведет вскрытие! ■

ЖАЖДА КРОВИ

Что и говорить, *Max Payne 2* в плане кровавости уступает многим экшенам современности. По этому параметру игра не идет ни в какое сравнение с *Soldier of Fortune 2*, *GTA: Vice City*, не говоря уже о *Postal 2*. Впрочем, все можно поправить. И даже кровавость. Делается это следующим образом.

Первым делом найдите файл **decals.txt**, хранящийся в архиве **MP2_Data.ras** по ад-

ресу: **data\database\decals**. В нем имеются разделы **decal_blood_small**, **decal_blood_medium** и **decal_blood_large** (первый из них отвечает за маленькие пятна крови, второй — за средние и третий — за большие), а в каждом из них — подразделы **Default** и **Glass**. В последнем содержатся параметры кровавого пятна для стекла (то есть для случая, когда то попадает на объект, сделанный из стекла), в первом — для

всех остальных типов поверхности. В обоих подразделах присутствуют показатели **MinimumRadius** (отвечает за минимальный радиус пятна крови) и **MaximumRadius** (максимальный радиус). Увеличьте значения этих атрибутов, и кровавость игры поднимется на новый уровень (чем значительнее увеличите, тем выше будет кровавость). Лично я остановил свой выбор на значении 4 для всех двенадцати характеристик. Теперь крови станет куда больше!



■ После изменения ряда параметров уровня игры можно буквально залить реками крови.

МАКСИМУМ

ЧАСТЬ III

ВЛАДИМИР БОЛВИН АКА BALLWIN

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ MAX PAYNE 2 ОТ МАХИМУМА

E-MAIL РУБРИКИ: SAMEDEV@IGROMANIA.RU

На протяжении двух предыдущих номеров мы вели рассказ о том, как закладывается основа уровней любой сложности и конфигурации для **Max Payne 2**. Прочитавшие две первые части многосерийной саги о редакторе "Макса" (см. раздел "ИнфоБлок" на нашем компакт и DVD) стали продвинутыми архитекторами и почетными строителями в редакторе **MaxEd**.

Мы обошли коварные ловушки таинственного файла **levels.txt** и научились подключать изготовленный уровень к игре... Отсюда и вопрос к братьям по **MaxEd**: какие у вас впечатления от увиденного "изнутри"? Скорее всего, первый восторг уже покинул ваши сердца. Комнаты, сделанные с такой любовью, теперь кажутся закоулками городского морга. Все в каком-то серо-зеленом кафеле. Осталось только добавить в саундтрек мелодию похоронного марша — для полного погружения в атмосферу скорби и печали... А во всем виновата предлагаемая редактором текстура. Ее единственный экземпляр лежит по адресу **...\\MaxPayne2Dev\\MaxEd2\\Images**. Никаких других полезных картинок в этой папке нет. А нам так хочется праздника! Поэтому сегодня будем рисовать новые текстуры для уровней и использовать уже готовые, из других источников. Мы победим эту беспросветную серость. Кроме того, научимся использовать в помещениях источники света, и ваши уровни заиграют всеми цветами радуги.

ПУТЬ К ЦВЕТУ

Текстура, предлагаемая по умолчанию, не зря лежит отдельно в папке редактора. Она не предназначена для установки в игру. Дело не в том, что ее применение превращает вид любого помещения в "морг". Покрытие невзрачной серой плиткой не случайно. Она служит для предварительной регулировки игровых текстур. Однако пока нам регулировать нечего. Больше волнует тот факт, что никаких других вариантов на выбор не предлагается...

Плохие новости: большинство текстур намертво зашито в уровни. Если вы помните, я говорил в прошлый раз, что создаваемый в редакторе уровень имеет расширение **LV2**. Но после того как он закончен и скомпилирован, его расширение меняется. Такие файлы больше не доступны для редактирования в **MaxEd**. Эти уровни предназначены только для загрузки в игру. Так вот, все текстуры в уровнях **Max Payne 2** находятся в таких уровнях, и поэтому недоступны для установки.

Это означает, что большинство текстур придется нарисовать собственноручно или взять из сторонних источников.

Мы же пока воспользуемся ресурсами разработчиков из уровня-примера (он входит в состав редактора). Щелкаете правой кнопкой мыши (далее **ПКМ**) в поле окна **Material**. Это вызовет на свет божий окно функций. Функций много, и все они более-менее полезны. Но сейчас нас интересует только одна — **Insert Materials from File**. Она позволяет доставать материалы, используемые в **LV2**-файлах. Кликаете на ней левой кнопкой мыши (далее **ЛКМ**) и находите в окне поиска файл **ExampleLevel.lv2**. Запускаете файл кнопкой **Открыть**. Вам открывается доступ к текстурам из этого уровня. Панель материалов окна **Material** заполняется небольшими рисунками. Меняйте категории (раскрыв список кнопкой со стрелочкой) и просматривайте все доступные в них текстуры.

ТЕКСТУРНАЯ НЕОЖИДАННОСТЬ

Для использования полученных текстур переходите в режим **F6** (нажимаете на клавиатуре соответствующую функциональную клавишу). На панели материалов выделяете текстуру стены (**Wall14D_512x512.dds**). Перемещаете курсор в окно отображения уровня. В режиме камеры (нажать клавишу **пробел**) устанавливаете точку обзора внутри нужной комнаты. Наводите курсор на нужную стенку и щелкаете **ЛКМ**. Для самой первой стены потребуется два щелчка мышью. Первый — для ее выделения, второй — выполнит операцию наложения текстуры. Если после этого вы не выбираете другой рисунок, то для раскраски всех последующих стен достаточно одного щелчка.

Стена, "оклеенная" текстурой **Wall14D_512x512.dds**, смотрится довольно странно. Она оказалась разделенной по высоте на две равные половины (см. **рис. 1**). Совсем не так, как обычно выглядят реальные стены с обоями. Разберемся. Во-первых — почему так получилось? А потому, что для стены по умолчанию установлен размер накладываемой текстуры в две стандартных "плитки" (это те квадраты, на которых написано 2*2). Исправить положение легко. Переходите в режим **F6**. Выделяете нужную стену и щелкаете средней кнопкой мыши (нажимаете колесико, если мышка со скроллингом). Возникнет всплывающее меню с множеством функций.

Пока нам потребуется только одна — **Scale Texture Numerically**. Если средняя кнопка на мышке отсутствует, то, находясь в режиме **F6**,

вызываете эту функцию клавишей **U**. Если на экране появилось окно **Tile Uvs** — значит, сработало. Если нет — переключите клавиатуру на латинские буквы (см. **рис. 2**).

Займемся полями **Tile**. Вводя цифры в поля этого параметра, вы задаете способ наложения текстуры на выделенный участок уровня. Название **Tile** (Плитка) — не случайно. Накладываемое изображение в этом случае можно представлять себе в виде плитки с рисунком текстуры. Причем именно вы задаете количество плиток, которое должно уложиться в длину и в ширину на указанной вами поверхности. Например, на стене.

Для стены поле **U** определяет размер в ширину. Поле **V** — в высоту. То есть если в **V**, например, поставить цифру 4, то это значит, что вы хотите уложить на стене в высоту четыре плитки с полным изображением текстуры. То же самое относится к ширине (**U**). Продвинутые игровые игроки уже поняли, что буквы **U** и **V** относятся к обозначению системы проекционных координат **UVW** из программ трехмерного моделирования. Более подробно о них говорилось в циклах статей по **3D Max**. Здесь нам интересен



1. Вместо одной картинки текстуры — на стене две...
2. Окно регулировки наложения текстур.
3. Строка, которую надо выбрать для сохранения файла в формате DDS.
4. Текстура с MIP-картой.

факт применения этих координат непосредственно в редакторе. Важно представлять, как происходит наложение и на что могут влиять вводимые значения.

Рисунок текстуры — это изображение определенных размеров. Стороны рисунка обязательно должны быть кратны степеням двойки (32, 64, 128 и т.д.). Размеры выбираемой текстуры указаны у разработчиков даже в названиях файлов. Например, мы использовали рисунок из файла **Wall14D_512x512.dds**, так вот 512x512 и есть размер текстуры. Это квадратное изображение с шириной и высотой 512 пикселей. Если вы собрались накладывать эту текстуру на неквадратную поверхность (а это самый распространенный случай), — будут искажения. Чтобы продемонстрировать сказанное наглядно, я нарисую типичную текстуру и покажу все на примере.

ВОЗЬМИТЕ В РУКИ КАРАНДАШ...

Для рисования текстур подходит любая программа для рисования. Главное, чтобы она была способна сохранить полученное изображение в формате **DDS** или **TGA**. Разработчики настоятельно рекомендуют воспользоваться программой **Adobe Photoshop**, и нет причин не последовать их совету. Тем более что для этой программы свободно распространяется дополнение, позволяющее работать с форматом **DDS**.

Несмотря на то, что рисунки в формате **TGA** нормально воспринимаются **Max Payne 2**, лучше его не использовать. Формат **DDS** — самый перспективный вид сохранения изображений текстур для компьютерных игр на данный момент. Большинство самых известных игр, вышедших относительно недавно, пользуются именно им. Это и **Morrowind**, и **UT 2003**, и **C&C Generals**... Перечислять можно долго. Причины перехода на **DDS**, взамен распространенного ранее **JPG**, кроются в больших возможностях этого формата графических файлов.

Для работы с форматом необходимо установить дополнение к **Adobe Photoshop**. Даже если вы не собираетесь рисовать текстуры, советую установить этот плагин. Он позволит просматривать рисунки в формате **DDS**. Пока подавляющее большинство просматривщиков графики (в том числе и такой популярный, как **ACDSee**) не умеют этого делать. Плагин можно скачать со страницы разработчиков фирмы **NVIDIA** (<http://developer.nvidia.com>). Кроме того, на наших компакт-дисках неоднократно выкладывались инструменты для работы с **DDS**-форматом в приложениях к материалам по редактированию различных игр. Воспользуйтесь замечательной утилитой **GlobalMania** (которая помещается теперь на каждый компакт и DVD в раздел "Софтверный набор/Игроманский стандарт"). Она "знает" наполнение всех компакт-дисков "Игромании". Введите в строку поиска "dds", нажмите **Пуск** — и получите список компакт-дисков, на которых лежит искомый плагин. Установка его заключается в копировании файла **dds.8bi** в папку **Adobe Photoshop ...\Plug-Ins\File Formats**.

Обучив **Photoshop** работе с форматом **DDS**, создаем новый файл размером 512x512 пикселей. Сама процедура рисования текстур неоднократно описывалась в "Мании". Мне для иллюстрации проблем наложения не нужна сногшибательная картинка. Достаточно довольно простого рисунка.

В этой простой картинке центральное место занимает круглая рожица с основным элементом — ровным кругом желтого цвета. Слева внизу — стилизованная фигурка человека, составленная из четко ограниченных геометрических фигур. Любые искажения формы на этом рисунке будут хорошо заметны. Теперь сохраним его в нужном формате. Выбираете в **Adobe Photoshop** пункт меню **File/Save a Copy**. В диалоговом окне сохранения вводите имя файла. Раскрываете список доступных форматов и выделяете строку **DDS (*.DDS)** (см. рис. 3).

На экране появится окно параметров. В нем много опций. Но для начала достаточно установленных по умолчанию. Отмечаю только несколько моментов. Во-первых: кнопка **Save** в группе **Save Format** должна быть активной!

Если стороны вашей картинке имеют размеры, кратные степеням двойки, то кнопка **Save** будет активирована. Опция **2D Texture** (находится над логотипом **NVIDIA**) автоматически отмечена. Если же нет (кнопка серого цвета) — размеры вашей картинке не подходят для сохранения ее в виде текстуры. Проверьте размеры сторон (могут быть кратными степеням двойки: 32, 64, 128, 256, 512 и т.д.). В этом причина многочисленных вопросов о невозможности сохранения файла в формате **DDS**.

Второй момент: в группе **MIP maps** установлена опция **Generate MIP maps**. При включении этого параметра плагин при сохранении формирует на основе вашего рисунка несколько его уменьшенных копий

(см. рис. 4). Они используются в играх для показа одного и того же объекта с разного расстояния. Чем дальше вы отходите от объекта (например, от стены), тем более мелкое изображение ее текстуры загружается из **MIP**-карты. Поскольку **DDS** используется во многих играх, то вам надо знать, поддерживает эту возможность игра или нет. **Max Payne 2** поддерживает.

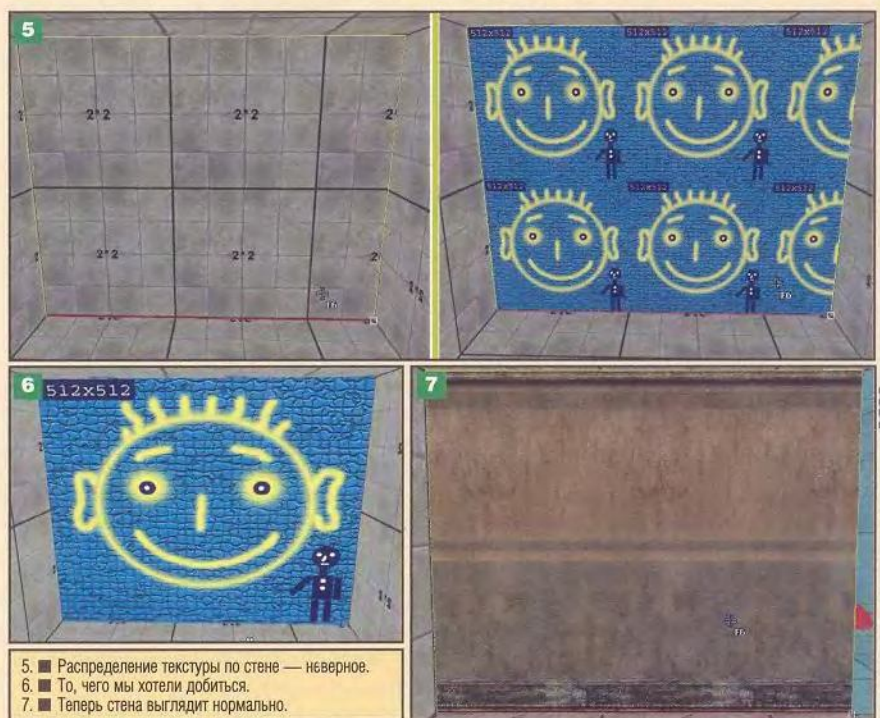
Остальные опции нам на данном этапе не нужны. Сохраняем текстуру.

ПРЕВРАЩЕНИЯ НАСТЕННОЙ ЖИВОПИСИ

Возвращаетесь в редактор. Загружаете свой уровень. Чтобы вставить новую текстуру, щелкаете **ПКМ** в окне **Materials**. Из всплывающего меню выбираете пункт **Insert Bitmaps**. Указываете путь до картинки. Нажимаете кнопку **Открыть** — пиктограмма текстуры занимает свое почетное место в окне **Materials**. Как было описано ранее, выделяете текстуру, выбираете подходящую стену и устанавливаете на нее рисунок. Итог — рисунок выложен на стене как плитка, многократно повторяясь. У меня стена имеет пропорции сторон 2.5 на 2. В ширину получилось 2.5 плитки, в высоту ровно 2 (см. рис. 5).

Поставим в окне **Tile Uvs** в поле **Tile U** значение 1. То есть потребуем от редактора выкладывать текстуру одной плиткой по ширине. Поставим единичку и в поле **V**, так как в высоту нам тоже нужна только одна копия. Нажимаем **OK**. Рисунок на стене появляется в единственном экземпляре (см. рис. 6).

Чем больше отличается по размерам ширина стены от высоты, тем большее искажение получит текстура, наложенная на стену одним куском. Поскольку у меня разница была всего лишь 0.5 плитки, то искажение получилось незначительным. А вот если тот



же самый рисунок поставить на стену, где разница между высотой и шириной составляет 2 и более плитки, — рожица вытянется. Причем рисунок станет размытым.

Текстуры, накладываемые одним блоком, применяются обычно для "неповторимых" участков уровня. Например, если вам потребовалось разместить на участке стены живописное граффити. В этом случае вы должны подогнать пропорции своего рисунка к пропорциям стены или наоборот. Тогда удастся избежать геометрических искажений.

Можно специально построить стену из отдельных блоков, чтобы необходимая часть стены находилась в нужном месте, и после этого использовать для этого участка рисунок с граффити, накладываемый одним блоком.

Не забывайте про изменение размеров изображений в игре. Если игрок использует разрешение экрана 1024x768, и вы нарисовали текстуру для стены размером 256x256, — что он увидит, подойдя к этой стене вплотную? Ничего хорошего, поскольку движок попытается растянуть изображение исходного размера на весь экран. Появится так называемый эффект "пикселизации изображения". Это когда каждая отдельная точка (пиксель) на рисунке будет преобразована в заметный глаз квадрат.

Как же накладывать текстуры на длинные стены, на полы и потолки многоугольной формы? Для этого применяются *бесшовные картинки*. Эти рисунки организованы чуть-чуть по-другому. Если положить рядом два таких рисунка, то между ними не будет заметно переходов. Они плавно "перетекают" один в другой. Причем бесшовными такие рисунки могут быть как со всех сторон, так и только с двух. Для стен используют текстуры, у которых не видно стыков только на боковых сторонах. Для пола и потолка — стыков не должно быть со всех сторон (если только это не предусмотрено дизайнерским замыслом). Прелесть в том, что вам не нужно следить за пропорциональностью исходного рисунка и обрабатываемой поверхности с той стороны, где не будет видно текстурных швов.

Вернемся к текстуре **Wall14D_512x512.dds**. На ней изображена часть стены с плинтусом у пола и потолочной панелью в виде длинной узкой полоски. Левый и правый край текстуры одинаковы. Кстати, бесшовные по одному из направлений текстуры часто получают зеркальным отображением одной из половин исходной картинки. Копия этой текстуры, присоединенная слева или справа, будет смотреться ее продолжением. То есть количество уложенных плиток по ширине стены может вас не волновать. Никаких швов не будет заметно. Другое дело — высота. Если стена имеет в высоту 2 плитки, то нарисованные плинтус и потолочная панелька образуют по середине стены резкий стык. Исправить ситуацию просто. Вызываете окно **Tile Uvs** и устанавливаете в поле **V** единицу. Поле **U** — не трогайте (по этому направлению текстура не имеет стыков). Теперь все красиво (см. **рис. 7**).

Если текстура оказалась чуть сдвинутой,

то в режиме **F6** наведите курсор на обрабатываемую стену. Вокруг нее появится рамка выделения желто-красного цвета. Нажмите **ПКМ** и, не отпуская кнопки, начинайте перемещать курсор. Он изменится на курсор перемещения. Рисунок текстуры будет двигаться вслед за курсором. Отрегулируйте положение текстуры на стене.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ БЕЗ 3D MAX

Текстуры на стенах — это, конечно, хорошо, но сами комнаты выглядят слишком "стерильно". Ничего, кроме пола, пустых стен и потолка. Мир без вещей так же нежизнеспособен, как Макс Пейн без оружия. Поломаем стерильность и наполним помещения кучей предметов — никому не нужных, но таких необходимых для дизайна уровней. Основная часть объектов создается в программах моделирования (таких как 3D Max). Но многие из них можно сделать, не выходя из редактора! К ним относятся объекты, которые являются неотъемлемой частью уровня. Например, щиты электрооборудования, пожарные краны (в ящиках под стеклом), металлические шкафы непонятного назначения, сейфы, стойки бара и т.д. В общем — многое из того, что подвешено на стенах, стоит на полу, висит на потолке. Для изготовления таких объектов нужны только соответствующие текстуры. В уровне-примере они есть. Этим я воспользуюсь и продемонстрирую, как делать дополнительные предметы, не пользуясь услугами такой мощной программы, как 3D Max.

В окне **Material** раскройте список всех доступных текстурных групп. Если в вашем списке имеется только группа **Default**, значит, вы не импортировали ресурсы из уровня-примера. Прочитайте еще раз выше, как это делается. Всем остальным — обращайтесь ваше внимание на категорию **graffiti**. Там вы обнаружите пару-тройку замечательных примеров официальной "настенной росписи", вроде указателя, предупреждающего плаката и прочего. Но нас больше всего интересует сейчас текстура пожарного ящика. В игре он просто нарисован на стене. Мы же сделаем из этой текстуры объемный пожарный щит.

Приступим. Переключаемся в режим **F4**. Выделяете стену, на которой предстоит обособиться объекту, наведя на нее курсор. Разворачиваете разметочную сетку в плоскости этой стены (**Shift + A**). Разбиваете сетку на более мелкие ячейки. Для этого нажимаете клавишу "-" на цифровой клавиатуре (для увеличения ячеек служит клавиша "+"). Это необходимо сделать, поскольку дополнительные объекты по размерам намного меньше комнат. "Комнатные" строительные блоки будут для них слишком велики.

Переходите в режим **F3**. Изготовление любого предмета мало чем отличается от создания комнаты. Фактически, мы и делаем "мини-комнату", только вывернутую полигонами наружу.

Выбираете конкретное место на стене, где



- 8. Из помещения объект не видно.
- 9. Пожарный ящик почти готов.
- 10. Помещение, где столько пожарных щитов, в огне не горит.

будет висеть пожарный щит. Переводите туда курсор. Как только маркер займет подходящее положение — щелкаете **ЛКМ** и фиксируете первую точку. Вот здесь небольшое пояснение. Если при строительстве комнаты вы были абсолютно свободны в выборе задающего плана-формы, то в данном случае — нет. Ваша форма должна быть пропорциональна рисунку текстуры! Причем, если объект на текстуре представлен с разных сторон, вы должны ориентироваться на его лицевую часть. Сделать это просто. Найдите в окне **Material**, в группе **graffiti**, текстуру пожарного ящика — **FireExtinguisherHatch_128x256.dds**. Судя по названию (да и на пиктограмме текстуры это видно), размеры картинки — 128 в ширину, 256 в высоту. Отношение — один к двум. Вот и стройте ящик так, чтобы количество охваченных ячеек в ширину было в два раза меньше, чем в высоту. У меня — высота 6, ширина 3 ячейки. После того как контур замыкается, нажатием **ПКМ** создается объект. Если вы не обнаружили его на экране, перейдите в режим камеры (клавиша **пробел**) и посмотрите на обратную сторону стены. Скорее всего, ваша заготовка находится там (см. **рис. 8**).

Пожарный ящик создан, однако использовать его в таком виде нельзя. Он построен редактором как комната — полигонами вовнутрь. Перевернуть их и придать ящику объемный вид — очередная задача. Переходите в режим **F4**, выделяете (наводите на него курсор) и нажимаете одновременно клавиши **Ctrl + F**. По-



- 11. Окно свойств объекта.
- 12. Теперь все объекты включены в состав комнаты.

ложение полигонов меняется, и заготовка становится похожей на пожарный щит.

Перемещаете ящик внутрь комнаты на запланированное место. Объект передвигается в режиме **F5** с помощью клавиатурных стрелок и клавиш **Page Up/Page Down**.

Переходите в режим **F6** и поправьте текстуру на лицевой стенке объекта, как было описано выше. Тут вас может ожидать сюрприз. Рисунок текстуры больше (или меньше), чем размер ящика. Без паники! Есть два варианта исправления положения.

1. Подправьте размеры предмета под текстуру. Этот способ предпочтительнее, если вы очень сильно промахнулись с пропорциями объекта. Переходите в режим **F4**. Наводите курсор на стенку ящика (пока она не будет выделена желтой рамкой). Нажимаете **ПКМ** и, не отпуская кнопки, перемещаете мышку. В зависимости от того, какая стенка объекта (верхняя, боковая или фронтальная) была выделена, — он будет расти (или уменьшаться) в этом направлении. После регулировки размеров подправьте текстуру.

2. Если размер текстуры не совпадает с размерами объекта совсем чуть-чуть, то работаете с наложением рисунка. Переходите в режим **F6**. Вызываете окно **Tile Uvs** (клавишей **U**). В поля **Tile** ставите единицы.

Точно так же подправьте текстуру на всех остальных стенках ящика. Вас может смутить тот факт, что на рисунке пожарного щита нет никаких других сторон, кроме лицевой. Ничего страшного. Сдвиньте текстуру так, чтобы на стенке был виден только ее край. Если нежелательная часть рисунка все равно вылезает, то отрегулируйте значение полей **Meters/Tile** в окне **Tile Uvs** по необходимому направлению (см. **рис. 9**).

Все хорошо, только надпись оказалась перевернутой. Поскольку мы не читаем справа налево, такие надписи надо переворачивать. Переходите в режим **F6**. Выделяете "дефектную" сторону (наведя на нее курсор). Нажимаете среднюю кнопку мыши (далее **СКМ**). Из всплывающего меню выбираете пункт **Flip U** (если надо перевернуть текстуру по оси X) или **Flip V** (если по Y).

При желании заполните уровень копиями только что построенного предмета (см. **рис. 10**), используя команды **Ctrl + C** (копировать) и **Ctrl + V** (вставить).

Чтобы в дальнейшем не запутаться, сразу давайте объектам запоминающиеся имена. Для этого выделите объект в режиме **F5** (ЛКМ, пока предмет не будет подсвечен зеленым цветом) и нажмите клавишу **ENTER**. Появится окно свойств.

В поле **Name** напечатайте новое имя (см. **рис. 11**). Примените изменения, нажав кнопку **Apply**. Закройте окно кнопкой **OK**. Обратите внимание, что в окне **Hierarchy** предмет обзавелся новым именем. Свяжите все построенные объекты с комнатой, где они находятся. Чтобы это проделать, в режиме камеры поместите точку обзора внутри комнаты. Перейдите в режим **F5**. Нажмите комбинацию клавиш **Ctrl + E**. В окне **Hierarchy** все дополнительные объекты будут переме-



- 13. ■ Дополнительный объект — светильник.
- 14. ■ Установка параметров источника света.
- 15. ■ Теперь комната должна быть достаточно хорошо освещена.
- 16. ■ Передачи не произошло.
- 17. ■ Освещенные светильниками уровни смотрятся в игре гораздо интереснее!



щены в раздел, который описывает вашу комнату (см. **рис. 12**).

ДА БУДЕТ СВЕТ!

Добавим источники света. Сначала изготовьте светильники. Поскольку они являются дополнительными объектами уровня, то эта работа ничем не отличается от описанной ранее. Вместе с материалами из уровня-примера вы загрузили группу **lights**. В ней имеется приятная текстура настенного светильника. Используйте ее, или изготовьте свою. Вы уже умеете это делать. Должно получиться что-то похожее на **рис. 13**.

После того как светильник создан, переходите в режим **F6**. Наведите курсор на сторону светильника, которая должна испускать свет. Как только желтая рамка охватит ее полностью, нажмите клавишу **L**. На экран будет выведено диалоговое окно, в котором устанавливаются параметры света (см. **рис. 14**).

Изменяя значения в поле **Color**, можно настроить цвет источника. В этом поле три цифры. Они обозначают интенсивность цветов в общем потоке света: **R** (красного), **G** (зеленого), **B** (синего). Чем меньше цифра, тем меньше соответствующего цвета. Как только вы щелкнете в поле этого параметра, появится стандартное окно, в котором можно подобрать нужный цвет. Максимальное значение интенсивности цвета — 255, минимальное — 0. Белому свету соответствует тройка значений 255, 255, 255.

Параметр **Intensity** отвечает за яркость источника. Достаточно значения 50.

Параметры **HotSpot angle** и **Falloff angle** определяют угол, под которым будет падать свет из источника. Обратите внимание: один и тот же светильник может испускать свет с любой из своих сторон по-разному!

Для небольшой комнаты достаточно четырех-шести светильников (см. **рис. 15**).

Любопытно взглянуть, что же получилось. Но сделать это не так просто. Необходимо установить сервер и клиент **GIS**. Это программы, которые позволят работать с картами освещения. Действуйте следующим образом:

— Нажмите кнопку **Пуск**. Откройте вкладку **Программы/Max Payne 2 Tools**. Выберите пункт **Launch GIS Lighting Server and Client**. В Windows 98 это может не работать. Тогда откройте папку ... \Max Payne 2 \Max Payne 2 Dev \Max Ed2 и запустите вручную файл **Local-GIS-Render.bat**.

Появятся два черных окошка DOS. Одно — для сервера, другое — клиентское.

— Не закрывая окна **WinCalculation Client** (клиентское окно), возвращаетесь обратно на свой уровень. Выбираете пункт меню редактора **GIS/Send Level**. Появится диалоговое окно выбора IP сервера **GIS**. Как видите, выбирать, кроме **localhost**, нечего. Нажимайте **OK**. Процесс передачи данных отображается в окне **WinCalculationClient**. Дождитесь сообщения **scene sent to server**. Если что-то не так, то через некоторое время появится сообщение об ошибке (см. **рис. 16**). Еще раз повторите все сначала (возможно, переустановите **GIS**).

— Сохраняете уровень в новом файле (запомните его название).

— Закрываете (!) уровень, выбрав пункт меню **File/Close**.

— Вызываете окно выбора уровня для загрузки в редактор (**File/Open**).

— Находите в папке с уровнями файл, который содержит название только что сохраненного вами файла, которому добавлено окончание **_done**. Например, у вас был уровень **mamba.lv2**, значит искать надо **mamba_done.lv2**.

— Загружаете его. Это уровень, уже содержащий карту освещения. Теперь можно осмотреться, и если темновато — добавить источников света.

— Если все вас устраивает, экспортируйте уровень. Подключайте его к игре, как было описано в первой части.

Дело сделано. Как и было обещано в начале, краски на стенах заиграли, рукотворный свет залил уровень. Получился отлично затекстурированный и освещенный уровень (см. **рис. 17**).

■ ■ ■

Мы проделали большую работу. Несколько комнат, красивые стены, заполненные предметами простой формы. Однако не все предметы, которые хотелось бы разместить на уровне, можно изготовить прямо в редакторе. Объекты более сложные, чем пожарный ящик, надо создавать в специальных программах. Такие объекты носят название **prefabs**. **Pre-fabricated object** буквально — *предварительно изготовленный объект*. В следующий раз мы вплотную изучим процесс домашнего производства **prefabs**, и вы сможете наполнять свои уровни любыми предметами, от стиральной машинки до клетки с попугаями.

Кроме того, мировое сообщество мододелов-MAXималистов давно наладило взаимовыгодный обмен такими предметами. Изучив вопрос, вы сможете влиться в их славные ряды со своими работами... ■

ИГРОМОДЕЛЬЕР

СОЗДАНИЕ МОДЕЛИ

ЧАСТЬ II

ПАВЕЛ СЕВЕЦ

ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2003

В первой части статьи мы подробно рассмотрели процесс создания низкополигонной игровой модели. Но мало сделать модель, ее еще нужно, что называется, причесать. Сейчас мы детально разберемся, как устранить неприятный эффект "грубой" модели, а также изучим такое важное понятие, как "текстурная развертка". Без этого создание качественной модели персонажа невозможно.

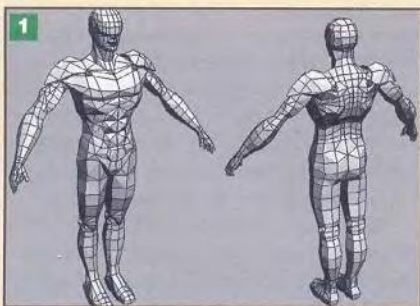
СГЛАЖИВАНИЕ СЕТОЧНОГО КАРКАСА

ПОНЯТИЕ ГРУПП СГЛАЖИВАНИЯ

Для придания каркасу сглаженного вида существуют группы сглаживания (**Smoothing Groups**). Инструменты для работы с ними расположены в свитке **Surface Properties** в группе **Smoothing Groups** — 32 маленькие кнопки с цифрами. Нам могут понадобиться еще две кнопки: **Select by SG** (выбрать треугольники по группе сглаживания) и **Clear All** (удалить треугольники из групп сглаживания).

Идея метода сглаживания сетки заключается в том, что граница двух треугольников выглядит гладкой (то есть ребро рендерится сглаженным) только тогда, когда они принадлежат одной группе сглаживания (иначе это называется *шейдинг по Гуро-Фонгу*). На практике это означает следующее: если мы выделяем два смежных треугольника (предполагается, что никаких действий по сглаживанию над ними еще не предпринималось) и кликаем на любой кнопке с цифрами, то переход между треугольниками станет плавным.

Среда моделирования поддерживает $2^{32} = 4\,294\,967\,296$ различных комбинаций групп сглаживания, отсюда и 32 кнопки. Цифра на кнопке означает номер бита в 32 битном значении (используется для хранения данных о группах сглаживания), который равен 1, только если треугольники принадлежат одной группе сглаживания.



1. Вид модели после скрытия лишних ребер.

Звучит довольно непонятно, но только до тех пор, пока вы сами не попытаетесь освоить технику самостоятельно. Для наглядности вышеизложенного я произвел сглаживание камина, о котором мы уже говорили в первой части статьи. Его можно найти в файле **Triangles_smoothing.max**.

ПОДГОТОВКА МОДЕЛИ К СГЛАЖИВАНИЮ

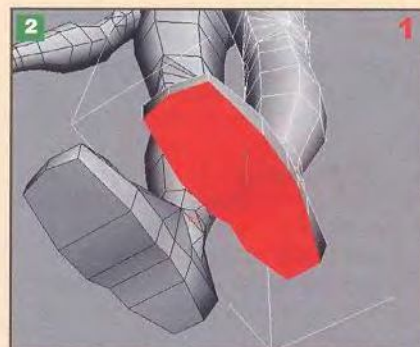
Во первых, отключаем режим отображения модели **See Through** и **Vertex Ticks**. Во вторых, плоскости с проекциями персонажа можно спрятать (или даже удалить!) — они нам больше не нужны (см. **scn27.max**).

Делаем внешний вид нашей модели более эргономичным — прячем ненужные ребра (на уровне **Edge** в свитке **Surface Properties** кнопка **Invisible**). В процессе работы оставлять все ребра видимыми может быть удобно только при редактировании сетки (хотя это вовсе не обязательно), но потом лишние ребра мешают. После их скрытия большинство полигонов модели увеличится в размере (будет состоять из большего числа треугольников). При этом надо руководствоваться очень простым правилом: скрывать следует те и только те ребра, которые не несут "смысловой" нагрузки. Примером важных ребер являются, к примеру, места перегибов (сгибков одежды), контуры выпуклостей (наколенников, застежки пояса, мышц), контуры будущих деталей текстуры (губы, нос). Иными словами, оставшиеся ребра должны очерчивать детали модели, причем, обязательно минимальным числом непрерывных цепочек ребер (**рис. 1**). Внимательно посмотрите, какие ребра я спрятал, в файле **scn28.max**.

СГЛАЖИВАНИЕ ТЕЛА

Так как логические части модели "обведены" видимыми ребрами, то сглаживание можно производить на уровне полигонов.

Приступим. Чтобы сгладить подошву (**рис. 2**), выделяем ее и кликаем на кнопке с цифрой 1. Переходим к верхней части обуви. Выделяем боковую часть стопы и назначаем ей вторую группу сглаживания (**рис. 3**), затем выделяем оставшуюся часть подошвы. Пусть она будет в третьей группе (**рис. 4**). Выделяем голень и сглаживаем, кликая на кнопке 1. Не запрещено использовать одну цифру несколько раз, главное — следить, чтобы у смежных частей были разные номера групп (**рис. 5**). Отдельно обрабатываем фиксаторы и чашку наколенника, помещая их во вторую группу (**рис. 6**). Оставшейся

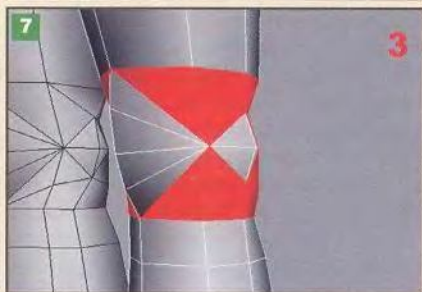


- 2. Подошва стопы.
- 3. Боковая часть стопы.
- 4. Верхняя часть стопы.

части наколенника присваиваем группу с номером 3 (**рис. 7**). Аналогично сглаживаем последовательно бедро, килт, брюху пояса, сам пояс, спину и живот, грудную клетку, руки и кисти, шею. Пока эти сегменты модели резко обособлены: кое где между ними не хватает плавных переходов. Сглаженное туловище смотрите в файле **scn29.max**.

Приступаем к голове персонажа, а именно — к лицу. Выделяем три области, отмеченные красным на **рис. 8** и **рис. 9**. Сглаживаем их, помещая в разные группы. Точно так же поступаем с верхней, нижней губами и шлемом.

Сглаживаем выделенную на **рис. 10** часть носа, но тут выявляется дефект рабо-



5. ■ Сглаживание голени.
6. ■ Чашка и фиксаторы наколенника.
7. ■ Оставшаяся часть наколенника.

ты: виден грубый переход от ноздрей к переносице (рис. 11). К счастью, механизм групп сглаживания позволяет всего за пару кликов устранить подобные недостатки.

Переходим на уровень редактирования треугольников и выделяем треугольники, между которыми находится нежелательный "шов" (рис. 12). Обратите внимание, что когда мы выделяем треугольники из разных групп сглаживания, то "Макс" убирает цифры с кнопок номеров групп, которым треугольники принадлежат. В моем случае, выбранными оказались группы 2 и 9. Кликаем, например, на 19 — так мы помещаем граничные треугольники в общую группу, отчего они становятся сглаженными (рис. 13). Пользуясь этой методикой, "подчищаем" модель в области ладоней, задников обуви, подбородка, спины и тыльной стороны колен (см. *scn30.max*).

Вы, разумеется, заметили, что мы постоянно обрабатываем только одну половину

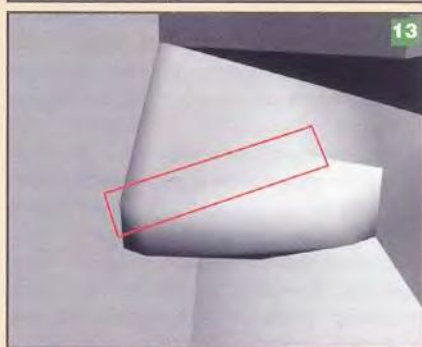
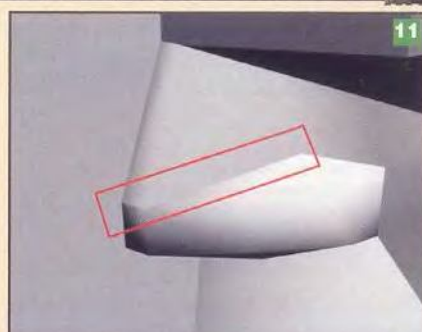


8. ■ Область верхней губы.
9. ■ Щека, подбородок и часть носа.
10. ■ Ноздри.

тела, а вторую используем для визуальной оценки. Пришло время склеить две половинки туловища. Для этого "размораживаем" и удаляем **Reference** копию левой половины. В точности повторяя действия по ее созданию, делаем копию типа **Copy** с требуемым смещением. На уровне элементов к левой половине тела присоединяем правую. Удаляем присоединенную к правому запястью ладонь, а к левому — кулак. С помощью инструментов **Weld/Collapse** на уровне вершин "сшиваем" обе половинки тела и запястья с кистями. Сглаживаем шов. С помощью уже использованного нами ранее модификатора **STL Check** проверяем шов на наличие огрехов. Получившуюся у меня модель смотрите в файле *scn31.max*.

МОДИФИКАТОР MULTIRES

Нужно сделать еще кое что важное — добавить в стек модификатор **MultiRes**. В параметрах модификатора кликаем **Generate**, не изменяя параметров. Данный модификатор нужен, потому что у движка **Unreal Warfare** нет **LOD (Level of Detail)**. Вы, вероятно, могли наблюдать этот механизм в таких играх, как *Sacrifice*, *Messiah*



11. ■ Отчетливо виден "шов".
12. ■ Ликвидация резкого перехода.
13. ■ "Шов" устранен!

или *Enter the Matrix* (движок то у них один). Чем дальше от нас расположен какой то объект, тем меньше полигонов после работы алгоритма от него будет оставаться. Это колоссально экономит системные ресурсы. Результат применения модификатора смотрите в *scn32.max*.

Посмотрите на свое творение — 30% работы сделано! Лично у меня получилась модель "весом" около 2500 треугольников.

СОЗДАНИЕ ТЕКСТУРНОЙ РАЗВЕРТКИ МОДЕЛИ

ЧТО ТАКОЕ ТЕКСТУРНАЯ РАЗВЕРТКА

Текстура — понятие, находящееся постоянно в обороте, — это картинка, на которой нарисованы детали модели в цвете. Так компенсируется недостаток мелких полигонных деталей. А вот что такое развертка, думаю, не всем очевидно. В среде моделирования каждой вершине по умолчанию соответствуют три величины — координаты **X**, **Y** и **Z** (вообще то есть еще и другие параметры, например, **vertex color** и **weight**, но они нас не интересуют). Текстурные координаты вершины — это дополнительная пара координат **U** и **V**. Модель

ВОЗМОЖНАЯ ПРОБЛЕМА
С EDIT UVWS

В редакторе **Edit UVWS** могут пропадать ребра, когда мы используем определенный **Material ID**. Это может быть проблема как самого **3DS MAX 5.x**, так и видеодрайвера. Для устранения проблемы, как правило, достаточно еще раз напомнить "Максу", какой именно **ID** нам нужен. В **3DS MAX 6** данная проблема не была обнаружена.

состоит из треугольников, и каждому треугольнику в пространстве (X,Y,Z) соответствует некоторый определенный треугольник в плоскости (U,V) . Значит, модель можно спроецировать из 3D в 2D. Множество спроецированных треугольников и называется разверткой.

Плоскость (U,V) — это так называемое *параметрическое пространство*, где **U** и **V** — пропорциональные координаты вершин. Они называются так, потому что принимают значения в диапазоне от 0 до 1. Смысл текстурных координат прост: **UV** координаты каждого треугольника сообщают среде, на какой процент от размера текстуры нужно отступить вправо от левого и вниз от верхнего краев текстуры для каждой вершины, чтобы пиксели изнутри полученного плоского треугольника "нарисовать" на соответствующем треугольнике модели в пространстве. Механизм допускает ситуацию, когда равносоставленному треугольнику развертки соответствует, например, прямоугольный треугольник на модели. В этом случае применяется алгоритм растяжения/сжатия, наподобие тех, что можно встретить в графических редакторах.

В свете вышесказанного, стоящая перед нами задача — сделать развертку, у которой: во-первых, треугольники максимально близки по форме к трехмерным оригиналам; во-вторых, отсутствуют пересечения ребер и незапланированные наложения и/или совпадения треугольников; в-третьих, треугольники занимают максимальную область **UV** квадрата (то есть число "обрезков" текстуры минимально).

ПОДГОТОВКА МАТЕРИАЛОВ

Разобьем тело модели на две части: голову и туловище. Каждой части мы в дальнейшем назначим по текстуре. Две части — только потому, что так принято в играх на основе **UnrealTechnology**. На самом деле, одной модели можно назначить до восьми (если не больше, цифра могла увеличиться) текстур с разрешением вплоть до 1024×1024 . Для разбиения возвращаемся в стек модификаторов к **EditMesh** и на уровне полигонов и выделяем голову с шеей, после чего в свитке **Surface Properties** в группе **Material** в поле **ID** вводим число 1. Аналогично, всему остальному назначаем 2. **ID** — идентификатор материала — нужен для того, чтобы отдельным полигонам можно было назначать отдельный материал.

Для создания материала будущего скина открываем редактор материалов и выбираем любой свободный слот. Щелкаем на кнопке **Standard** и в открывшемся списке выбираем материал **Multi/Sub Object**. Он появляется в выбранном слоте. Кликаем **Set Number** и вводим требуемое количество материалов —

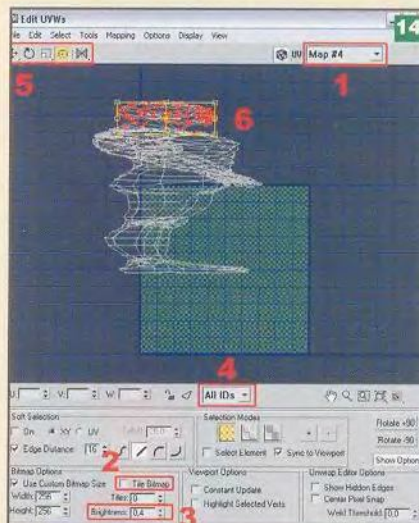
2 штуки. Обратите внимание на столбец **ID**: в нем стоят значения 1 и 2 по умолчанию, поэтому менять ничего не требуется. Щелкаем на кнопке напротив 1. Попадаем в дочерний материал. По аналогии с действиями из раздела "Пространство для моделинга" (см. первую статью цикла в предыдущем номере "Игромании"), кликаем на кнопке **Diffuse** из свитка **Maps**, но теперь выбираем не **Bitmap**, а **Checker**. Основной цвет (**Color #1**) устанавливаем зеленый. Параметры **Tiling** устанавливаем равными 32. Аналогично поступаем со вторым материалом, расположенным в материале **Multi/Sub Object** напротив цифры 2. Цвет в этом случае выбираем синий. Двухкомпонентный материал для нашего персонажа создан. Применяем его к модели.

Материал "в квадратик" нам нужен для оценки качества развертки: применив материал к каркасу, мы не должны обнаружить на нем артефактов в виде растяжений/сжатий текстуры. Если текстура состоит из квадратов, то наличие искажений обнаружить очень просто: квадраты превратятся в ромбы.

МОДИФИКАТОР UNWRAP UVW

Сама развертка создается средствами модификатора **Unwrap UVW**. Давайте познакомимся с его интерфейсом. Имеется всего один уровень редактирования — **Select Face**. Таким названием разработчики противоречат сами себе, так как **Face** — это треугольник (в топологии самого же "Макса"), а на деле выбираются полигоны, поэтому просто помните об этом и не путайтесь.

Кликаем на **Edit**, открывается окно редактора развертки **Edit UVWs** (рис. 14). Нас будут интересовать лишь некоторые элементы интерфейса этого редактора. Цифрой 1 отмечен выпадающий список для выбора текстурной карты из имеющихся на сцене. Выбираем в списке **Pick Texture** и в открывшемся окне браузера материалов сначала устанавливаем флаг **Mtl Editor**, а затем выбираем созданную нами клетчатую текстуру **Checker**. На первый взгляд ничего в окне **Edit UVWs** не изменилось. На самом деле, это не так. Все дело в опции **Brightness** (3), значение которой по умолчанию всегда равно 0. Опция отвечает, ни много ни мало, за яркость текстуры в окне редактора развертки и, когда равна нулю, текстура просто не отображается. Устанавливать значение 1 смысла не имеет: клетки будут слишком яркими, и мы просто не увидим на их фоне развертку. Установим **Brightness** в промежутке от 0.2 до 0.3. По желанию можно отключить опцию **Tile Bitmap** (2), которая "размножает" текстуру, что иногда сбивает с толку. Цифрой 5 обозначены инструменты редактора: перемещение, вращение, масштабирование, "свободное" изменение формы выделения и зеркальное отражение. Если мы выделим какой-нибудь участок модели (для примера, я выбрал голову и шею), то этот же самый участок выделится и в развертке (6). Цифрой 4 отмечен еще один выпадающий список — имеющихся у модели **Material ID**.



14. Интерфейс редактора развертки.

Кликнув, например, на втором **ID**, мы ограничим имеющуюся развертку лишь полигонами головы.

Вернемся к интерфейсу самого модификатора. **Map Channel** по умолчанию равен 1. Это номер канала проецирования текстуры (удобнее всего представлять его себе, как количество разных координатных **UV** плоскостей, которые используются при текстурировании). Однократное применение модификатора допускает работу лишь с одним каналом. Чтобы использовать второй, третий и т.д. каналы, нужно использовать соответственно два, три и большее число разных экземпляров модификатора **Unwrap UVW**. Кнопка **Planar Map** делает следующее: когда мы выделяем участок сетки (например, ту же голову), то отображается проекционная плоскость (отличие этой плоскости от встречаемых ранее в том, что ее позицию нельзя изменить непосредственно), и если кликнуть **Planar Map**, то в окне редактора мы увидим, что кусок развертки, соответствовавший выделенному участку сетки, отрезан, спроектирован на проекционную плоскость и растянут на весь квадрат.

Так делать не всегда удобно. Альтернативой **Planar Map** является команда **Detach Edge Verts** (в контекстном меню выделения в редакторе развертки). С ее помощью от имеющегося куска отрезается выделенный участок сетки, с которым затем можно поступить на свое усмотрение. Уже "расправленные" куски развертки не нужно стараться уместить в квадрат с текстурой. Эта работа выполняется так называемым упаковщиком текстур (**Pack UVs**). Текстуры упаковывают вручную тогда, когда, например,

О РЕЛАКСАЦИИ

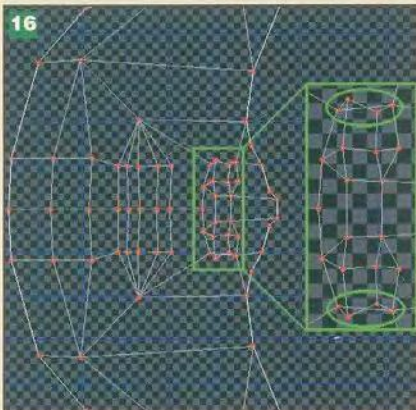
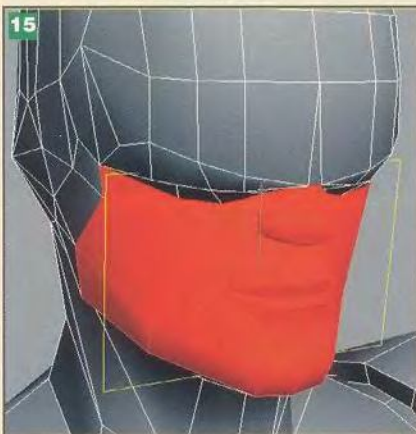
В "Максе" версии 6 появилась очень полезная функция для устранения деформаций развертки (**Tools/Relax Dialog**). Называется это чудо человеческой мысли *релаксацией* (от англ. *relax* — ослабить) и представляет собой специальный алгоритм, способный устранять дефекты разверток даже очень сложных высокополигональных моделей.

Нельзя не упомянуть, что данный алгоритм доступен в коммерческих плагилах (например, **Cebas GhostPainter** или **Right Hemisphere Deep UV**) и для **3DS MAX 5.x**.

текстура будет рисоваться вручную в 2D редакторе типа **Photoshop** (т.е. требуется логичное расположение частей развертки).

РАЗВЕРТКА ЛИЦА

Для создания развертки лица ограничим часть сетки с **ID**, равным 2. Выделяем часть лица персонажа (рис. 15) и кликаем на **Planar Map**. Получаем развертку этого участка (рис. 16). Однако она имеет недостаток: в указанных (рис. 16) местах ребра пересекаются. В данном случае это недопустимо. Устраняем дефект так: к выделенным вершинам (рис. 17) применяем инструмент масштабирования. На паре вершин масштабирование работает как уменьшитель расстояния между этими вершинами. Этот метод весьма универсален и еще не раз пригодится. Таким образом, пересечение граней развертки ликвидировано. Все изменения сразу же вступают в силу, и текстура на модели «смащается», что можно легко пронаблюдать.



- 15. ■ «Разворачиваемая» часть лица.
- 16. ■ Пересечение граней в развертке лица.
- 17. ■ Перемещение вершин.
- 18. ■ Деформации развертки лица.

Теперь устраняем неявные дефекты — деформации текстуры. У каждого из двух материалов, образующих заготовленный двухкомпонентный, включаем опцию отображения в видовом окне. Сеточный каркас окрасился «в квадратик». Голова — в синий цвет, туловище — в зеленый. Фронтальный вид головы не позволяет выявить артефактов, а вот профильный — позволяет! На рис. 18 отмечены области растяжений, которые необходимо убрать. Для этого применяем уже использованный метод «масштабирования вершин» на граничных вершинах треугольников, где обнаружили деформации. Единственное, но важное замечание к этому методу: действия надо производить над парами противоположных вершин, иначе развертка потеряет симметричность, что нежелательно.

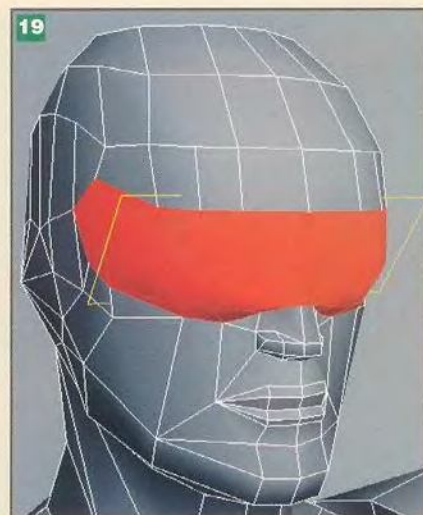
При попытке устранить растяжение над верхней губой, сталкиваемся с проблемой: куда бы мы ни двигали вершины, портятся участки справа и слева. С носом та же проблема. Это тот случай, когда (слабонервным попрошу не читать) нос надо ампутировать. Выделяем полигоны носа в **Viewport** — в **UV** редакторе вершины носа также выделились, — кликаем на **Detach Edge Verts** из контекстного меню. Перемещаем «отрезанный» нос за границу лица. В развертке на месте носа возникла дыра, которой мы и воспользуемся для устранения растяжений лица. Перемещаем вершины, чтобы максимально разгладить текстуру на сетке. Область носа без дробления или увеличения в размерах сделать «идеальной» сложно: наблюдается несильное растяжение на ноздрях, что, впрочем, для игровой модели совсем не критично и является вполне допустимым. Результат, к которому пришел я, можно посмотреть в файле **scn33.max**.

РАЗВЕРТКА ШЛЕМА И ШЕИ

Выбираем стекло шлема (рис. 19) и снова применяем **Planar Map**. Возможные растяжения текстуры по краям устраняем по уже усвоенной методике. Затем мы разворачиваем боковые части шлема (рис. 20). Планарная проекция теперь не поможет. Используем другой способ — встроенный в **UV** редактор стандартный мэппер. Отрезаем (**Detach Edge Verts**) выделенную часть развертки и применяем к ней инструмент **Mapping/Normal Mapping**. В открывшемся окошке из списка стандартных способов мэппинга выбираем **Top/Bottom Mapping**.

Настоятельно рекомендую экспериментировать со стандартными мэпперами «Макса», они существенно упрощают жизнь. Особенно когда текстурируемый объект симметричен.

Однако появилась еще одна проблема: полученная часть развертки не соответствует по масштабу тем, что мы уже сделали. Это выражается увеличением размера квадратиков текстуры. Выход из данной ситуации напрашивается сам собой: увеличим новый кусок развертки с помощью инструмента равномерного масштабирования так, чтобы квадратики везде по размеру стали одинаковыми (см. **scn34.max**).

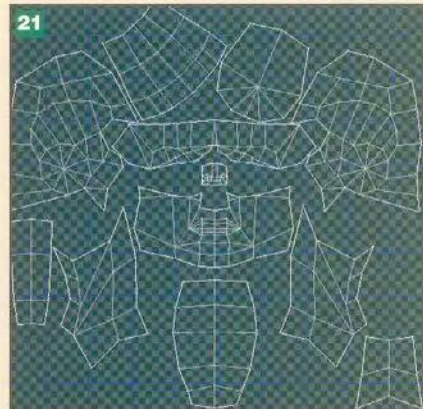


- 19. ■ Выделено защитное стекло шлема.
- 20. ■ Боковые части шлема.

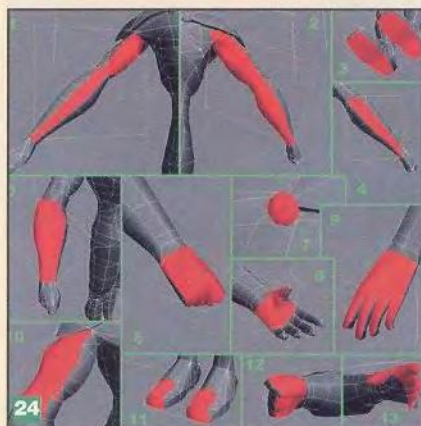
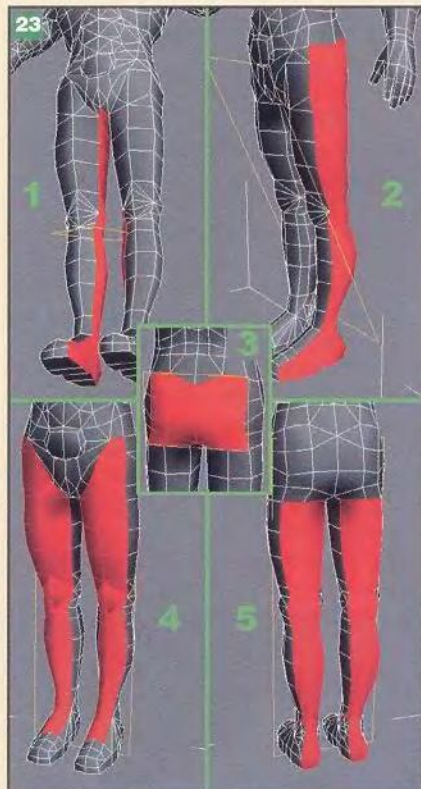
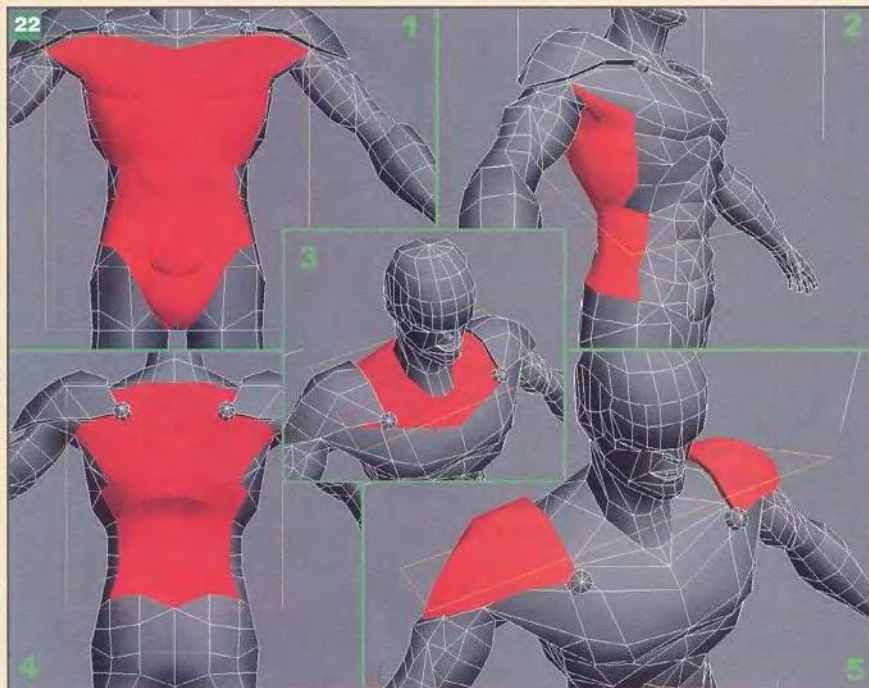
Действуя аналогично, «расправляем» оставшиеся участки развертки головы и шеи. Лобную, теменную и затылочную части шлема «разворачиваем» с помощью стандартного планарного проектирования (см. **scn35.max**). Шею разбиваем на четыре сегмента: передний, задний и два боковых. Каждый сегмент текстурируем по отдельности или в паре с противоположным (см. **scn36.max**).

УПАКОВКА РАЗВЕРТКИ ГОЛОВЫ

Следующий этап моделирования — упаковка развертки. Можно попробовать



- 21. ■ Финальный вид развертки головы.



использовать автоматическую упаковку (**Tools/Pack UVs**), но результат получается не такой, как хотелось бы (автоупаковщик тем эффективнее, чем большее число кусков надо упаковать): остается слишком много "обрезков" текстурного пространства. У нас порядка десяти кусков, давайте разместим их вручную в квадрате. Это совсем не сложно: поворачиваем и перемещаем куски. В этой работе есть только один нюанс. Нельзя масштабировать отдельный кусок развертки, только все одновременно, иначе наша работа по выравниванию размера квадратиков будет испорчена! На **рис. 21** можно лицезреть получившуюся у меня развертку.

РАЗВЕРТКА ТЕЛА

Перед нами возникает маленькая загвоздка. Как выбрать полигоны плеч, если мешают наплечники? Существует несколько способов решить данную проблему. Выберем самый логичный и простой: текстурируем наплечники и область тела вокруг наплечников, а ту часть тела, что скрыта под наплечниками, вообще не текстурируем. Важный момент: развертки плеч можно расположить даже поверх каких то других участков, потому что плечи под наплечниками просто невидимы.

На **рис. 22** отражены этапы создания развертки туловища. Ко всем участкам (фрагменты 1—5) мы применяем обычное планарное проектирование и, как обычно, уstraляем деформации полученной раз-

- 22. ■ Этапы "разворачивания" туловища.
- 23. ■ Создание развертки ног.
- 24. ■ Развертка рук и небольших областей.

ртки. Аналогично поступаем и с частями сетки, выделенными на **рис. 23** (фрагменты 3—5). Куски каркаса, отмеченные как 1 и 2 на том же рисунке, преобразуем в развертку путем применения **Top/Bottom Mapping** (см. **scn37.max**).

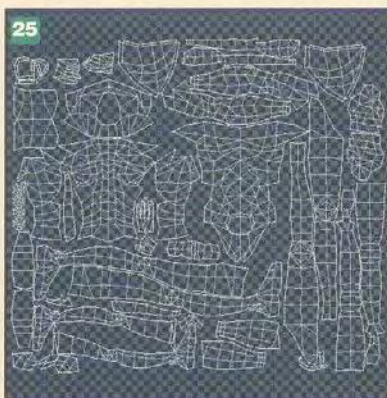
Все области, обозначенные на **рис. 24** числами 1—5 и 7—11, преобразуются в двухмерную развертку точно так же. Внутреннюю (3) и внешнюю (6) части кулака помогает обработать мэппер **Right/Left Mapping**. Область пальцев, изображенная на фрагменте 13, легко разворачивается с помощью **Unfold Mapping**.

Наконец, масштабируем куски и упаковываем в текстурный квадрат (**рис. 25**). Если отображение текстур в видовом окне отключено, включаем эту опцию и сравниваем внешний вид модели с **рис.26** (см. **scn38.max**).

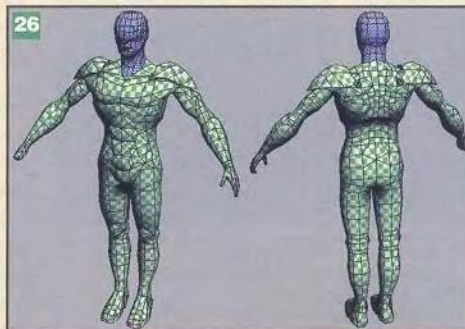
■ ■ ■

Итак, у нас уже есть качественная сглаженная модель, полностью подготовленная к двум самым, скажем так, креатив-

ным этапам нашего труда — текстурированию и анимированию. Чем мы и займемся в заключительной части цикла. Кстати, к следующей статье цикла "Игромоделер" будет прилагаться небольшой подарок... Какой? Узнаете, прочитав следующий номер журнала. ■



- 25. ■ Finalный вид развертки тела.
- 26. ■ Внешний вид "развернутой" модели.



НА CD И DVD

Для удобства мы разместили на нашем компакт-диске все скриншоты, иллюстрирующие данную статью, в большом разрешении. А также все сцены 3DS Max (расширение **.max**), детально иллюстрирующие создание модели.

ТРЕХМЕРНЫЙ КУЛЬТ

СОЗДАНИЕ ОБЪЕМНОГО МИРА В CULT3D

ВИРТУАЛЬНАЯ КВАРТИРА

МИХАИЛ СОЛОВЬЕВ

Как правило, каждый 3D-творец начинает свой путь с создания модели своей собственной квартиры. Это и неудивительно, ведь дом — самая привычная и знакомая нам обстановка. Чтобы моделировать такой интерьер, вовсе не обязательно фантазировать и обладать дизайнерским умом и вкусом, достаточно просто перевести в цифровой вид окружающие предметы.

Безусловно, получить качественную визуализацию собственной квартиры или анимированный ролик, где камера перемещается из комнаты в комнату, хочется каждому моделлеру. Тем не менее в душе каждый наверняка мечтал о чем-то большем. Например, оказаться в созданном своими руками 3D-мире: пройти по виртуальному полу, открыть дверь, выглянуть в виртуальное окно...

Циклу «Виртуальная квартира», который состоит из трех статей, выпала почетная миссия помочь воплотить в жизнь эту мечту. Оказаться в виртуальном мире стало возможно благодаря программе **Cult3D**, которую вы можете скачать на сайте разработчиков www.cult3d.com или взять с нашего компакт или DVD.

Обратите внимание, что цикл написан, с одной стороны, для пользователей, которые регулярно читают рубрику «Игροстрой» и уже знакомы с общими принципами моделирования в программах 3D-графики. «Куль» работает по тем же принципам, что и **3D Max** — так что проблем возникнуть не должно. Мы специально акцентировали внимание на тех моментах, которые отличают **Cult3D** от **3D Max**. Для самых же начинающих мы дадим подробную инструкцию, как сделать виртуальную квартиру — шаг за шагом, менюшка за менюшкой.

В состав утилиты входят три модуля: **Cult3D Exporter** — для экспорта созданных вами моделей, **Cult3d Designer** — для разработки интерактивной презентации на основе вашей модели, и **Cult3d Player (Viewer)** — для просмотра готового ролика с помощью **Microsoft Internet Explorer** или **Netscape Navigator**.

ВОЗМОЖНОСТИ CULT3D

Cult3D служит для создания интерактивных приложений для интернета, позволяющих делать рекламные презентации. Напри-

мер, вы можете подготовить качественную высокополигональную модель автомобиля и создать специальное приложение, в котором заказчик смог бы в режиме реального времени смотреть машину с различных ракурсов, вращать, масштабировать модель, открывать двери, заглядывать в салон, попробовать себя в качестве водителя — то есть в полной мере ощутить все преимущества вашей работы.

Другим не менее важным применением **Cult3D** является создание виртуальной реальности. Подобно игре жанра **3D Action**, с помощью кнопок клавиатуры вы можете прогуляться по созданному 3D-миру. Более того, есть возможность добавить интерактивности: вы можете открывать двери, включать музыку, кататься на лифте и так далее. Этим мы сейчас и займемся.

Если у вас есть стереочки, то **Cult3D** позволит вам создать стереоанимацию, что вдвойне увеличит эффект присутствия (см. рис. 1).

ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ

Cult3D может обрабатывать весьма сложные объекты, но если речь идет о путешествии по 3D-миру, где объектов достаточно много, основной принцип, которого нужно придерживаться при моделировании, это низкополигональность. Чем меньшим числом полигонов вы обойдетесь, тем большую производительность (**frame rate**) получите. Поэтому следите за тем, чтобы все лишние, невидимые глазу полигоны были удалены (например, задние стены шкафов).

Наличие большого числа детализированных текстур также понижает производительность, поэтому не увлекайтесь сканированием обоев в разрешении 4096x4096.

Чтобы модель квартиры выглядела особенно реалистично и в то же время не была перегружена мелкими деталями, воспользуйтесь цифровым фотоаппаратом. Сфотографируйте интерьер с различных точек, а затем используйте полученные фото в качестве текстур.

При экспорте вашей модели из **3D Max** в формат **Cult3D** вам нужно учесть ряд особенностей программы. **Cult3D** не поддерживает многие процедурные карты, а также источники света. Вместо них используется единый всенаправленный (**Omni**) источник света.

Камера будет играть роль ваших глаз, поэтому уделите особое внимание ее распо-

ложению и настройкам, таким как угол зрения (**Field of View**). Также вы можете использовать несколько камер и в дальнейшем переключаться между ними.

При моделировании квартиры учтите, что весь интерьер должен быть целостным. К примеру, если где-то будет щель между стенами, то вы можете случайно провалиться туда.

Cult3D поддерживает полупрозрачные объекты: параметр **Opacity** (**Непрозрачность**) дает возможность добавлять отражения (карты **Reflection**), что поможет вам создавать реалистичные стекла в окнах. Также несложно создать невидимую преграду, чтобы виртуальный житель не мог выйти за дозволенные рамки.

Если планируете создавать интерактивные открывающиеся двери, то не забудьте настроить опорную точку двери. Для этого выберите модель двери в **3D Max**, перейдите в панель **Hierarchy** (**Иерархия**) и нажмите кнопку **Affect Pivot Only** (**Воздействовать только на точку опоры**). После этого появится возможность передвинуть опорную точку из центра двери в сторону косяка.

Вы можете определить глобальный фон (окружение) для квартиры. Обычно в качестве фона используют текстуру неба. Для этого установите соответствующее изображение в окне **Environment / Background** (**Внешняя среда / Фон**). Позднее этот фон будет использоваться и в модуле **Cult3D Designer**.

Если некоторые предметы квартиры анимированы (например, стрелки часов), то при экспорте сцены не забудьте определить экспорт анимации для указанных объектов.

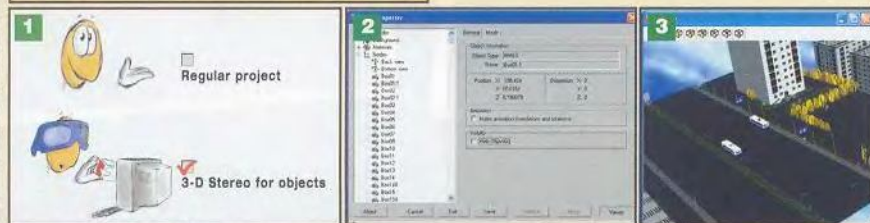
Старайтесь всем объектам давать значимые логические имена, чтобы облегчить их дальнейшее использование в **Cult3D Designer**.

Когда моделирование квартиры закончено, можно переходить к экспорту модели. Для этого установите все модули программы **Cult3D**, затем снова откройте сцену в **3D Max** и выберите команду **Export** в меню **File**.

Выберите имя файла и определите формат — **C3D (Cult3D Designer)**. Откроется окно **Cult3D Exporter** и **Viewer**, где разрешено определить соответствующие характеристики (см. рис. 2).

В левой части диалогового окна **Cult3D Exporter** расположено иерархическое древо, состоящее из четырех главных уровней: **Header** (заголовок, содержащий общую информацию об экспортируемой модели: число объектов, полигонов, вершин, материалов и текстур, а также авторские данные), **Background** (параметры фона), **Materials** (параметры и настройка материалов и типов закрасивания: шейдеров), **Nodes** (информация об экспортируемых объектах с возможностью настройки их сетки-каркаса, анимации и параметров камеры) и **Textures** (настройка размера экспортируемых графических изображений и их степень компрессии).

1. Создание стереопейзажа.
2. Выбор и настройка объектов для экспорта.
3. Предварительный просмотр модели.





4. ■ Главное окно Cult3D Designer 5.3.

5. ■ Логическая цепочка для навигации камеры.

6. ■ Алгоритм открытия/закрытия двери.

В окне **Viewer** отображается качество экспортируемой модели с различными ракурсов, можно вращать модель и масштабировать (см. рис. 3).

В результате будет создан файл с расширением **C3D**, который уже несложно подгрузить в Cult3D Designer.

ДОБАВЛЯЕМ ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

Запустите модуль **Cult3D Designer 5.3**. Программа предложит воспользоваться услугами мастера (**Wizard**). Не стоит пренебрегать его помощью. Нажмите **Create New Project** (Создать новый проект), а затем **Next** (Далее). Если у вас нет стереочков, используйте стандартный тип (**Regular**). В следующем шаге вам необходимо указать созданный ранее файл с расширением **C3D**. Все объекты вашей сцены загрузятся в новый проект. Далее вам предложат настроить положение объектов, центр вращения, выбрать камеру и фон. Используйте настройки по умолчанию. Чтобы завершить работу мастера, нажмите **Finish**.

Вы попадете в основное окно программы Cult3D Designer (см. рис. 4). Оно содержит большое количество различных диалоговых окон, расположение и вид которых зависит от настроек. Если нужные окна по каким-либо причинам не отображены, включите их с помощью меню **View** (Вид).

Давайте бросим беглый взгляд на структуру программы. Слева располагается окно **Scene Graph** (Граф сцены), в который входят все объекты, включенные в проект, расположенные в виде иерархического дерева. Построение связей и зависимостей ведется в окне **Event Map** (Карта событий), куда вы можете перетаскивать объекты из **Scene Graph** и события из окна **Actions** (Действия). В интерактивном окне **Stage Window** отображается вид из указанной камеры в текущий момент времени. Это окно содержит кнопку **Preview Run / Stop**, при нажатии на которую запускается предварительный просмотр.

СОЗДАЕМ СОБЫТИЯ

Давайте создадим простое событие, благодаря которому вы сможете перемещать камеру с помощью кнопок клавиатуры и прогуляться по виртуальному миру. Если окно **Event Map** уже содержит какие-то события, созданные мастером, удалите их.

Прежде всего нужно установить глобальное событие **World_Start** (Старт мира). Для этого просто перетащите его на поле **Event Map**. В иерархическом древе окна **Scene Graph** найдите объект **Camera01** и также переместите его на поле **Event Map**.

Теперь необходимо определить действие. Для этого в окне **Actions** откройте



простейшая связь (она отображается серой линией). Соедините объект **Camera01** с действием **Mouse/Keyboard Navigation**, просто перетащив первое на второе.

Образуется простая цепочка событий (см. рис. 5). Проверим ее действие с помощью окна предварительного просмотра **Stage Window**. Выберите камеру **Camera01** и нажмите кнопку **Preview Run / Stop**. Если вы сделали все правильно, уже сейчас с помощью кнопок-стрелок клавиатуры можете начать движение по сцене.

СОЗДАЕМ ПРИЛОЖЕНИЕ

Разумеется, в полной мере ощутить эффект присутствия в виртуальной квартире с помощью маленького тормозящего окна **Stage Window** не удастся. Поэтому создадим готовое приложение. Для этого выберите команду **Save Internet File** (Сохранить файл для интернет) в меню **File**. Будет предложено выбрать имя для приложения с расширением **CO**. В диалоговом окне **Save Settings** необходимо будет определить основные параметры сохранения. Если бы проект содержал движущиеся объекты, то в закладке **Object Motion** вы смогли бы определить тип компрессии движения объектов. Закладки **Vertex Motion**, **Sounds** и **Geometries** определяют соответственно степень сжатия анимации вершин объектов, звуков и геометрии. Чем больше степень сжатия, тем меньше будет занимать конечное приложение, но качество выводимой картинки понизится. В закладке **Html** вам будет предложено указать путь для создания простейшей страницы **Internet** с интегрированным приложением.

Чтобы увидеть созданное приложение — откройте любой браузер, например **Internet Explorer**, и загрузите только что созданную страничку с приложением.

Для того чтобы перемещаться по созданному своими руками 3D-миру, используйте клавиши со стрелками на клавиатуре (см. рис. 7). Для обзора применяется правая кнопка мыши. Левая кнопка служит для взаимодействия с интерактивными объектами. Клавиша **Z** на клавиатуре позволит бежать, а **C** — ползти. Полный список всех задействованных клавиш вы сможете найти в справочном руководстве к Cult3D.

ДОБАВЛЯЕМ ИНТЕРАКТИВНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Сегодняшнюю статью завершим созданием интерактивного объекта — открывающейся двери. Найдите в иерархическом списке в окне **Scene Graph** объект-дверь (не забудьте в 3D Max настроить базовую точку двери, как

говорилось ранее) и перетащите его на поле **Event Map**. Добавьте два условия — клики мыши (**Object Click**). В параметрах одного из них установите значение "неактивный" (галочка **Initial Activation** снята).

В окне **Actions** найдите действие **Rotation XYZ** (Вращение) в списке **Object Motion** (Движение объекта). Перетащите это действие на объект-дверь в поле **Event Map** — будет создана соответствующая связь. Если дважды щелкнуть мышью на этом действии в окне **Event Map**, откроются настройки вращения, где нужно установить угол поворота двери и время (например, 80(о) и 3000 мс). Аналогичным образом настройте действие по закрытию двери на угол 80(о) за то же время.

В завершение логической цепочки добавьте сигнальные действия перехода между событиями (они отображаются в виде маленьких светофоров). Они называются активатором (**Event Activator**) и дезактиватором (**Deactivator**). Эти действия также можно найти в окне **Actions** в списке **Actions**. В итоге цепочка, отвечающая за открытие и закрытие двери по клику мыши, будет выглядеть так, как показано на рис. 6.

В следующей статье цикла "Создание виртуального мира в Cult3D" мы продолжим знакомство с множеством интересных возможностей Cult3D: научимся добавлять системы частиц для имитации воды из крана, включим в проект музыку, создадим виртуальный город с движущимися автомобилями. Успехов вам в покорении 3D-миров! ■



7. ■ Фотографии виртуальной квартиры.
8. ■ Виртуальная спальня.
9. ■ Реалистичный интерьер.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RINGS



Где взять:

Устанавливается вместе с игрой.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Редактор предназначен для создания одиночных сценариев и мультиплеерных карт. Изменять оригинальные карты и создавать собственные кампании нельзя.

Интерфейс в целом стандартен, но есть несколько особенностей. Посередине располагается окно редактирования. Наверху — панель для переключения между редакторами. Например, редактор звука, воды, ландшафта... Слева — выбранный инструмент. Справа — его настройки. Также через меню Window (название окна, а не операционной системы) несложно активировать дополнительные инструменты для редактирования, которые значительно облегчают работу над картой: миникарту, настройщик кисти, запись совершаемых действий и еще ряд функций.

Карта оформляется по стандартной схеме. Выбираете инструмент для создания ландшафта, задаете параметры кисти и рисуете в окне редактирования. Потом покрываете поверхность текстурами, декорациями и юнитами. Ведется учет каждого установленного объекта, что позволяет следить за загруженностью карты и балансом сил. Также вы можете задавать основные параметры для освещения: яркость, длину теней, свет луны или солнца...

Особенность редактора в том, что он позволяет задавать так называемые звуковые зоны. Например, разместив на уровне реку, вы можете добавить к журчанию воды завывание ветра и треск огня. Звуковые зоны можно редактировать, устанавливая минимальную/максимальную площадь охвата и громкость звука. Также легко делать собственные ролики на движке игры. Правда, сам процесс создания ролика выполнен не очень удобно. Весь путь движения камеры приходится прописывать

в специальном меню при помощи координат. Используя специальный инструмент, можно создавать поверхности с особыми свойствами. Например, наложить запрет строить здания в определенных локациях. В свойствах карты необходимо указать ряд параметров, которые будут действовать на всей карте: количество и тип облаков, силу ветра, туман войны... Созданную карту разрешено просмотреть в виде аксонометрического чертежа. Это позволяет уточнить рельеф карты, не отвлекаясь на декорации и прочие объекты.

ВЕРДИКТ: Мощная утилита, позволяющая создать полноценный игровой сценарий.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 8/10

PURGE

Где взять: С http://3dgamers.gameservers.net/pub/3dgamers/games/purge/Thirparty/purge_tools_1.0.exe, или с нашего CD/DVD.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Игра сделана на движке LithTech, поэтому редактор **Purge** мало чем отличается от предыдущих версий редактора **DEdit**. Прежде чем начать редактирование, необходимо извлечь игровые ресурсы и переформатировать из архивов в понятный для утилиты вид. Для этого запустите файл **lithrez.exe**. Процесс распаковки может занять достаточно длительное время.

При создании карты вам предстоит пользоваться несколькими утилитами.

Первая и самая важная — **DEdit**, предназначенная для создания карт. Интерфейс прост и интуитивно понятен. Посередине расположены четыре окна редактирования, отображающие уровень в различных проекциях и режимах. Слева находятся панели с моделями, звуками и прочими объектами, извлеченными из игровых архивов. Все объекты можно просмотреть в редакторе без установки на карту. Вверху располагается панель с инструментами. Сам интерфейс можно настроить: скрыть/добавить инструменты в соответствии с личными предпочтениями.

Создание карты происходит стандартным для 3D-редакторов способом. С помощью шаблонов (брашей) вырезаются комнаты, здания, открытые пространства. Потом карта покрывается текстурами, детализированными объектами, устанавливаются источники света.

Вторая утилита — **ModelEdit**. С ее помощью можно просматривать и изменять оригинальные модели. Впрочем, **ModelEdit** — не полноценный редактор моделей, поэтому на серьезные изменения,

а тем более создание новых моделей, рассчитывать не стоит. Если хотите импортировать в игру собственные модели, вам придется воспользоваться **Maya 4.0** или **3D Studio Max**, а уже потом конвертировать их в формат, понимаемый игрой. Плагины для этого устанавливаются вместе с редактором.

Третья утилита — **WaveEdit** — предназначена для добавления в игру новой музыки. Мелодии должны быть записаны в формате **wav**.

ВЕРДИКТ: Очередная версия **DEdit**, со всеми присущими данному редактору плюсами и минусами.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 8/10

WARLORDS IV: HEROES OF ETHERIA



Где взять: Устанавливается вместе с игрой.

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных сценариев, мультиплеерных карт и редактирования оригинальных уровней игры. Интерфейс прост и интуитивно понятен. Посередине располагается окно редактирования. Справа — окно с инструментами и объектами.

Производство уровня происходит стандартным для "стратегических" редакторов способом. Создаете новую карту, указываете тип — одиночная/сетевая — и размер в условных единицах. Потом покрываете карту текстурами и устанавливаете графические эффекты, декорации, города. Для части объектов можно указать спецсвойства. Например, для городов — уровень развития, количество получаемого дохода, силу гарнизона; для руин — охраняющих монстров, ценность получаемого приза. Также редактор позволяет изменять играющие стороны, создавая альянсы и союзы.

ВЕРДИКТ: Несложный редактор. Прост в освоении для новичков, но возможностей достаточно, чтобы и профессионал не заскучал.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

ЧАСТЬ II

В прошлой статье мы обозревали технологию создания виртуальных миров, с птичьего полета рассмотрели общие основы трехмерного бытия. Давайте займемся вещами более конкретными. Как совместить тонкие программные материи и материальное компьютерное "железо"? Создали мы в оперативной памяти математическую модель красочного мира. Эта модель через миллисекунды оказалась у нас перед глазами — на поверхности монитора. Интересно, как? С помощью процесса, который называется **рендеринг** (от английского *render*). Неужели для этого процесса не придумали русского слова, спросите вы? Придумали. И слово это **визуализация**. В кругу программистов оно не прижилось, и сейчас его употребляют в более узком смысле. Так моделлеры называют просчет сцены в каком-нибудь трехмерном редакторе. Поэтому, хоть все мы и патриоты, давайте для точности употреблять слово "рендер".

Рендеринг — это все те экзекuciones, которые производят над моделью программные библиотеки и "железо", начиная с первичной обработки и заканчивая сохранением получившегося кадра во фрейм-буфер. Давайте совершим увлекательную экскурсию в пыточную камеру и понаблюдаем, что делают экзекюторы с математической моделью прекрасного некогда мира.

Все операции рендеринга выполняются по многоступенчатому механизму, который назвали **конвейером рендеринга**. Этот самый конвейер состоит из стадий **тесселяции**, **геометрической обработки** и **растеризации**. Почему обработчик трехмерного мира назвали столь хитро? Дело в том, что сам принцип конвейерной обработки 3D является технологическим стандартом, а не прихотью какой-то отдельной конторы. По конвейерному принципу работают все трехмерные программные интерфейсы и все графические акселераторы. Это — закон.

ТЕССЕЛЯЦИЯ, ИЛИ ГРУСТНЫЙ СКАЗ О МУКАХ ПОЛИГОНА

Каждый этап конвейера обозначается какой-то буквой. Официально первый этап конвейера называется **тесселяция** и обозначается буквой "Т". Однако садисты и экзекюторы предпочитают называть его **триангуляцией**, памятуя об объекте пыток. В процессе пыток цельный трехмерный мир разбивается на составляющие, разбирается на мелкие винтики. Винтики растаскиваются на атомы, а атомы стресс-пытками в газовых камерах доводятся до состояния водорода с кучей неприкаянной энергии. Говоря сухим и научным языком, в процессе тесселяции поверхности объектов разбираются на полигоны, а полигоны — на треугольники (хотя в некоторых случаях эта стадия опускается). Даже в таком относительно простом процессе есть несколько условностей и сложностей. Не все йогурты одинаково полезны, и не все акселераторы одинаково воспринимают результат тесселяции. Некоторые довольно неприятно жуют все, что дают, а некоторые до неприличия капризны. Им подавай только треугольники с горизонтальной верхней или нижней гранью. С описаниями уравнений ребер. Вопреки всеобщему мнению, что вся акселератор силен и могуч, тесселяцию он ускорит при всем желании не сможет. Отныне и вовеки веков операция эта производится программно. А вы говорите, GeForce 15...

ГЕОМЕТРИЧЕСКАЯ ОБРАБОТКА, ИЛИ ЗАЧЕМ НАМ НУЖЕН GPU

Стадия "G" называется **геометрической обработкой**. Раньше этот этап конвейера выполнялся полностью программно, но с появлением **геометрических процессоров (GPU)** часть (только часть) тягот геометрических преобразований сняли с плеч центрального процессора. Геометрическая обра-



Рис. 4. ■ Так действует карта освещенности. Вначале берем исходную текстуру...

Рис. 5. ■ ...потом создаем карту освещенности для нужного источника света...

Рис. 6. ■ ...и получаем световое пятно от фонаря на стене.

ботка — общее название для ряда операций, благодаря которым мы видим на экране проецированное реалистичное изображение. Первая из них — **трансформация (transformation)**. Во время трансформации преобразуются координаты объектов. По-научному, к ним применяются **матрицы преобразований**. А если по-русски, каждый объект посылают, куда ему надо, поворачивают как надо и масштабируют. До и после преобразования координат выполняется **отсечение (clipping)**. После отсечения выполняется **освещение**. В процессе освещения решается **уравнение освещенности**, результатом которого становится определение цвета каждой вершины полигона с учетом

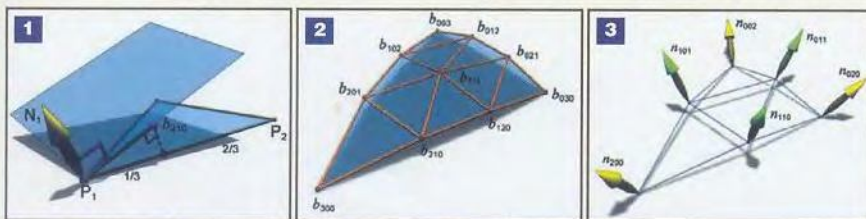


Рис. 1. ■ Тесселятор по специальной формуле определяет нормаль каждого полигона.

Рис. 2. ■ Любая поверхность разбивается на полигоны, а полигоны — на треугольники.

Рис. 3. ■ Нормали играют очень важную роль в жизнедеятельности полигонов. Например, они используются в алгоритмах отсечения невидимых поверхностей и динамического освещения и затенения.



Рис. 7. ■ Динамическое освещение — альтернативный картам освещенности способ создания реалистичного освещения. Выглядит он куда эффектней, но не каждый акселератор потянет такую красоту.

всех источников света и свойств материала. К сожалению, еще далек тот день, когда освещение будет полностью рассчитываться силами акселератора. Современные акселераторы уже умеют это делать, но... очень медленно. Разработчикам проще использовать старые добрые **карты освещенности** (lightmap). Для всех источников света заранее создаются текстуры освещенности, которые накладываются на основные текстуры. Карты освещенности разработчики либо рендерят на рабочих станциях с помощью технологии **трассировки лучей** (ray tracing), либо рисуют от руки. При таком подходе нечего и говорить о динамичных источниках света. В лучшем случае, позволяют разбить одинокую лампочку. Все остальное статично. После освещения координаты сцены преобразуются в координаты экрана. Для ускорения рендера координаты вершин переводятся из плавающей точки в фиксированную точку (не создавать же отдельный графический сопроцессор).

РАСТЕРИЗАЦИЯ, ИЛИ БУДНИ ПАЛАЧА

Последний этап конвейера называется **растеризацией** и обозначается буквой "R". Это единственный этап конвейера, который даже в старых акселераторах выполнялся на аппаратном уровне. Растеризация включает в себя *субликсельную подготовку* и собственно **рендер**. Наиболее сложный этап растеризации — **удаление скрытых поверхностей** (HSR — Hidden Surface Removal). О нем давайте поговорим подробнее.

Казалось бы, чего проще отправить рендерить всю сцену целиком. В итоге получим громадный кадр, который потом можно обрезать до размера экрана. Вот только играли бы мы с вами сейчас не в UT 2004, а в тетрис, если бы разработчики решали проблему таким путем. Ведь этот громадный кадр способен посадить на мель любую современную видеокарту. Поэтому поступают по-другому. Определяются полигоны, которые гарантированно не попадут в кадр. Эти полигоны отсекаются. И рендерится только та часть сцены, которую в данный момент "видит" виртуальная камера. Такой подход экономит системные ресурсы. Все было бы хорошо, если бы не одно "но". Отсечь невидимые поверхности — задача нетривиальная. Как учитывать полигоны, у которых "в кадре" оказывается только кусочек? А как учесть полигон, который находится где-то там за стенкой и все равно не виден, а нам придется его зачем-то просчитывать?

В разные времена проблему отсечения

невидимых поверхностей решали по-разному. Но начало всегда было одинаковым. Шестью плоскостями по трем координатам ограничивается область сцены, которая гарантированно будет видна на экране. Эти плоскости образуют **объем отсека** (clipping volume), который берется с некоторым запасом. Затем в дело вступает backface culling — **отбрасывание задних граней**. У каждого полигона помимо координат вершин есть важная характеристика — **нормаль**. Это вектор, который лежит на перпендикуляре, восстановленном из геометрического центра треугольника. С помощью специальной функции можно по координатам вершин треугольника определить его нормаль. Я не стал бы углубляться в математику, если бы нормаль не была важнейшим компонентом для расчета таких вещей, как игровая физика, реалистичные тени, грани отсека и многие другие.

У каждого полигона есть две стороны — лицевая и обратная. Нормаль определяет, куда "смотрит" полигон. Представьте себе сферу. Нормали сферы направлены во внешнюю сторону, и ее поверхность образована лицевыми сторонами граней. Примерно половина полигонов сферы "смотрит" от экрана, вторая половина — на экран. А это значит, что все полигоны, смотрящие от экрана, гарантированно не видны. Их можно отсечь. И рендерить акселератору придется только половину полигонов сферы. Конечно, не все игровые объекты такие симметричные, как сфера, но у большинства примерно половина полигонов не видна. На этом принципе основывается backface culling. О том, как с помощью нормали рассчитываются реалистичные тени и столкновения объектов, мы поговорим в одной из следующих статей цикла.

В зоне отсека все еще много полигонов. И большая их часть не видна. Это — игровые объекты и персонажи за стенами, под полами, над потолками. Обычными способами отсечь их невозможно. Простой расчет, что находится перед стенкой, а что — за ней, занял бы массу процессорного времени. А ведь есть еще и окна, а то и полупрозрачные панели. Считать до скончания веков. Разработчики графических движков и "железа" пытались придумать самый рациональный путь решения этой проблемы. И придумали!

Речь идет о **BSP-деревьях**. Наверняка вы много раз о них слышали, но никто толком не мог объяснить, что это такое. Недаром вы сейчас читаете **Энциклопедию Третьего Измерения**, и именно здесь вы найдете ответы на свои вопросы. BSP (Binary Space Partitioning) — это двоичное

дерево предварительной сортировки треугольников сцены. С его помощью в процессе рендера можно очень быстро отсортировать треугольники по расстоянию от наблюдателя. Ясно, что в отсортированном BSP-дерево верхние треугольники будут видимыми, а нижние — нет. Но построить BSP-дерево — сама по себе ресурсоемкая задача. Этот метод не идеален.

Можно отсечь невидимые треугольники и другим методом — методом **порталов**. Все объекты в помещении, где находится игрок, считаются условно видимыми (хотя потом их видимость дополнительно проверяется), а предметы вне комнаты — невидимыми. Разработчики уровня расставляют логические объекты — порталы — в дверях, окнах, полупрозрачных перегородках — словом, в местах, через которые игрок сможет увидеть другие комнаты. При рендере объекты вне текущего помещения просчитываются только сквозь порталы, что значительно упрощает задачу. К сожалению, этот метод почти не подходит для открытых пространств.

Для ускорения процедуры отсека невидимых граней разработчики применяют и некоторые допущения и упрощения сцены. Всю сцену разбивают на большие **кластеры**, например на отдельные здания. Каждый

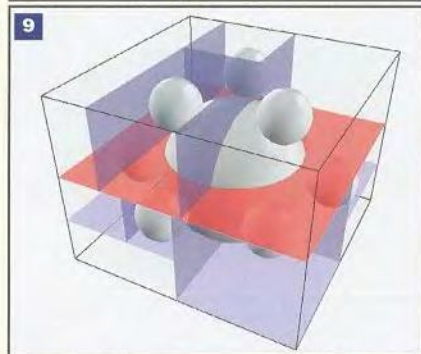
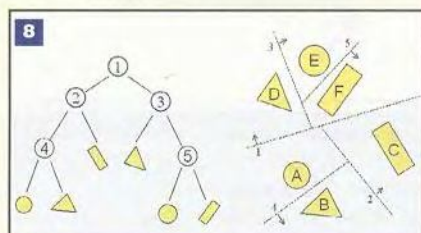


Рис. 8. ■ Типовое BSP-дерево малополигональной модели.
Рис. 9. ■ Другой способ отсечь невидимые объекты — разделить сцену плоскостями на логические зоны.
Рис. 10. ■ Для такой плотной застройки высокополигональных зданий из Half-Life 2 тяжело задать логические зоны, но еще тяжелее построить BSP-дерево. Поэтому иногда программисты используют гибридные методами.

кластер разбивают на кластеры поменьше: здания — на комнаты, и т.д. В каждой комнате выделяют отдельные предметы: столы, стулья, ящики, шкафы. Сложные предметы (людей, например) представляют в виде параллелепипедов. Из всего этого собирается большое иерархическое дерево уровня с кластерами вместо листьев. Теперь, если весь большой кластер игроку не виден, то и все подкластеры внутри кластера тоже не видны, а значит, их не надо обсчитывать. Такой подход экономит мощности акселератора, но вот применяют его нечасто. Никакой даже самый интеллектуальный акселератор на сегодняшний день не может сам разбить уровень на кластеры и подкластеры. Все тяготы по построению иерархии кластеров ложатся на хрупкие плечи левел-дизайнеров. А кому нужна дополнительная головная боль? Хорошая идея тонет в человеческой лени. Никакой из существующих способов

отсечения невидимых граней нельзя назвать ни эффективным, ни оптимальным.

Различными способами сцена освобождается от лишних полигонов. Думаете, проблемы на этом заканчиваются? Как бы не так. С невидимыми полигонами мы разобрались, но остались еще **перекрывающиеся полигоны**. Представьте себе модель стола. Мысленно разбейте ее на полигоны. Какие-то полигоны будут перекрывать другие. Но это в нашей реальности. В виртуальной реальности не все так однозначно. Если полигоны отрендерятся в произвольном порядке, вполне может получиться такая картина: одна из задних ножек стола перекрывает стол спереди, торец где-то на заднем фоне, а передняя ножка вообще вывернута наизнанку. И получается у нас не стол, а сплошное недоразумение. А все потому, что полигоны нельзя рендерить абы как. Их надо рендерить в строгом порядке. Те, что дальше — рендерятся раньше. Те, что ближе — позже.

Это еще не все. Бывает, что два полигона пересекаются в некоторой точке. Кого из них рендерить первым? Нам понятно, что надо отрендерить часть первого и часть второго. Но вот процессору это совсем не понятно. Как разобраться с этими трудностями? Есть два общепринятых метода. Первый — хорошо знакомый вам **Z-буфер**. А второй — так называемая **Z-сортировка**. На Z-сортировке мы подробно останавливаться не будем, так как это довольно грубый и малоэффективный метод. А вот о Z-буфере поговорим, так как геймеры с этим термином встречаются очень часто. Почти в каждой игре есть настройки, связанные с Z-буфером. Давайте разберемся, что это за зверь.

Z-буфер — это специальная область видеопамати. Чаще всего Z-буфер располагается во фрейм-буфере. В Z-буфере хранится значение глубины для каждого пиксела. Когда рендерится новый пиксел треугольника, его глубина сравнивается со значением, которое уже хранится в Z-буфере для точки на экране с такими же координатами X и Y, то есть с соответствующей точкой предыдущего треугольника. Когда новый пиксел «глубже», чем значение в Z-буфере, пиксел не виден. Если значение его глубины меньше значения в Z-буфере, пиксел виден, и значение его глубины записывается в Z-буфер. В современных акселераторах часто используется **W-буфер**, в котором хранятся значения, обратные Z-глубине. W-координаты тем удобны, что без лишних расчетов корректно соотносятся с перспективой, тогда как для Z-координат приходится корректировать результат интерполяции координат вершин треугольников.

А теперь от теории перейдем к практике. Поговорим о настройках в компьютерных играх, связанных с Z-буфером. Прежде всего, во многих играх Z-буфер можно отключить. Это не значит, что изображение превратится в беспорядочную мешанину перекрывающихся друг друга полигонов. Просто вместо Z-буферизации в дело вступят упрощенные алгоритмы. С одной стороны, освоится значительный кусок фрейм-буфе-

ра, и вы сможете играть в более высоких разрешениях. Но за это придется расплачиваться появлением очень неприятного артефакта — **Z-алиасинга** (он же Z-алайзинг). Часто вы будете видеть, как полигоны «проваливаются» друг сквозь друга. Какое уж тут погружение в игровой мир!

Некоторые игры позволяют задать **глубину** или **разрядность Z-буфера**. Чем выше разрешающая способность, тем точнее рендерятся полигоны. Вас могут попросить выбрать между 16-, 24- и 32-разрядным Z-буфером. Если выбрать буфер с малой разрядностью, может появиться Z-алиасинг, потому что порой пикселям двух треугольников будет соответствовать одна и та же Z-координата, а значит — и глубина.

После того как определено, какие пиксели полигонов входят в конечный кадр, акселератор рендерит сцену. Но и тут есть хитрость. Если кто-то из вас пробовал программировать графику под Паскаль, он наверняка сталкивался с одной проблемой — мерцанием изображения. Мерцание появляется из-за того, что экран обновляется не мгновенно, а «на глазах» у игрока. Вся графика прорисовывается в реальном времени. Эта проблема осталась в наследство и ваятелям 3D. И решили они ее просто и изящно. Каждый новый кадр сначала рендерится не на экран, а в специальный буфер в видеопамати, который называется **фрейм-буфером**. У фрейм-буфера два слоя. В заднем — новый кадр, а в переднем — кадр текущий. Когда приходит время очередного рендера, содержимое этих слоев меняется местами (**swap**). В итоге на экране мы видим новый кадр, а старый кадр пересылается в задний буфер, где немедленно затирается очередным свежесрендеренным. Этот метод получил название **двойной буферизации**. Уже известный вам Z-буфер часто делит жизненное видеопространство с двойным кадром во фрейм-буфере. Отсюда и некоторые сложности и взаимоуступки в их совместной работе.

Мы с вами детально, этап за этапом, рассмотрели работу акселератора и его драйверов (так как некоторые функции реализованы только программно). Некоторые моменты я намеренно опустил, потому что мы поговорим о них в следующих частях цикла. К ним относятся **мультитекстурирование**, **альфа-смешение**, **туманы** разного рода, **мип-мэппинг**, **антиалиасинг**, **билинейная** и **трилинейная фильтрация** и многое другое. Не говорили мы и о некоторых «железных» особенностях акселератора, например о **RAMDAC**. О нем, а также об особенностях устройства и наладки акселераторов, мы поговорим в заключительной статье цикла.

Надеюсь, в материале вы открыли для себя много нового и полезного. Теперь, читая в мудреном пресс-релизе о новых методах отсечения невидимых поверхностей, вы будете понимать, о чем идет речь. И если новенькая игра предложит вам выбрать разрешение Z-буфера, вы не растеряетесь. ■

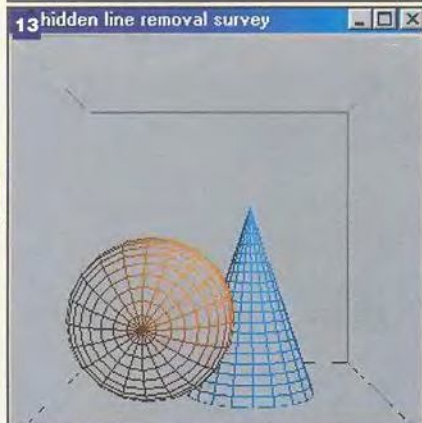
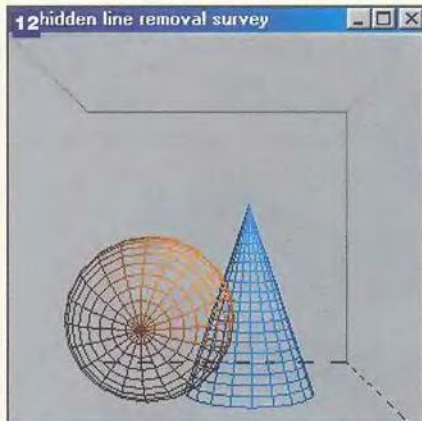
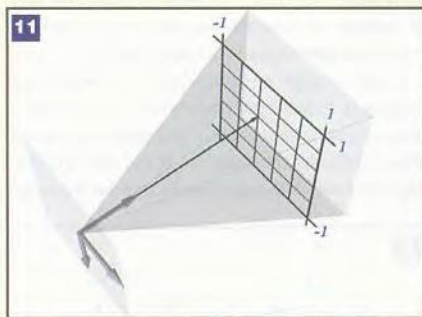


Рис. 11. ■ Так задается объем отсечения (clipping volume).
Рис. 12. ■ Две накладываются друг на друга фигуры до работы Z-буфера...
Рис. 13. ■ ... и после.

DEATHMATCH

COUNTER-STRIKE

О ПРАВИЛЬНОЙ
УСТАНОВКЕ БОМБЫ

Согласно турнирной статистике, большинство матчей в **Counter-Strike** проходит на de_ картах. Этот вид игры позволяет командам наиболее полно проявить мастерство и смекалку. И если на as_ и cs_ картах тон задают контры, то здесь бал правят террористы. Чаще всего именно от их действий зависит ход и исход матча. У терроров есть небольшое преимущество, продиктованное самой целью игры. Для победы им достаточно установить в нужном месте бомбу и определенное время сдерживать противника, пока бомба не взорвется. Именно так многие команды добывают на мировых чемпионатах вожаемые победы. В то же время у этого тактического приема есть два серьезных недостатка. Во-первых, контры могут бомбу разминировать, и терроры проиграют. Во-вторых, бомбу нужно ставить не позже чем за 45 секунд (если используются настройки по умолчанию) до окончания раунда. Иначе она просто не успеет взорваться, что опять же означает проигрыш. Но эти обстоятельства меркнут перед возможностью выиграть благодаря правильной установке бомбы. Довольно часто терроры устанавливая фугас как попало и кидаются искать контров, а не найдя их, слышат, что фугас уже разминирован. Ошибка состоит в том, что установленный заряд остался без присмотра. А этого делать ни в коем случае нельзя. Известно, что бомбу можно разминировать за 5 или 10 секунд, в зависимости от наличия Defusal Kit. Отсюда следует, что если контр приступил к разминированию бомбы через 40 секунд после ее установки, то он не успеет сделать это до конца игры — и терроры победят. Чтобы этого добиться, нужно научиться ставить бомбу так, чтобы контры долго и упорно ее искали, а найдя, не успели бы обезвредить. Существуют два самых распространенных способа установки бомбы, которые значительно снижают вероятность ее разминирования.

Первый способ, на мой взгляд, самый надежный, состоит в том, чтобы установить бомбу там, где противник не сможет ее найти или достать. Сделать это можно с помощью товарища по команде. Если на карте есть ящик средней высоты, то напарник подходит к нему и присаживается. Вы запрыгиваете на напарника, а потом на ящик, и ставите бомбу как можно дальше к стенке или в центре ящика. Конечно, контры тоже могут применить подобный трюк и добраться до заветного заряда. Но их задачу можно усложнить, если залезть на очень высокие ящики с помощью двух или более однополчан. Тогда, даже если один или два контра найдут бомбу, разрядить ее они не смогут. Главное, чтобы во время этих акробатических трюков один боец постоянно вас прикрывал. Иначе какой-нибудь резвый спецназовец сможет одной очередью уложить всю вашу живую пирамиду. Что же делать после того, как вы успешно запрятали бомбу? Отходите на небольшое расстояние и следите, чтоб никто не смел даже приблизиться к ящику, на котором стоит бомба. Тогда даже если всех террористов перебьют, оставшиеся в живых спецназовцы будут долго искать установленную бомбу и слушать ее неприятный звук, пока она в конце концов не взорвется. Труднодоступных мест, где можно спрятать бомбу, на каждой карте очень много — и найти их нетрудно. Обязательно меняйте в каждом раунде место установки, иначе противник вас раскусит.

Второй способ — «ловля на живца». Ставьте бомбу на самое видное место и прячьтесь за любой ящик, который стоит неподалеку. Прятаться нужно так, чтобы можно было, с одной стороны, чуть высунуться из-за ящика и увидеть бомбу, а с другой — так, чтобы вас не атаковали с тыла. После этого ждите, когда контр придет разминировать бомбу, но не высовывайтесь. Когда он, ничего не подозревая, примется за работу, главное не зевать и не пропустить начала разминирования. Определить его можно по характерному звуку, похожему на звук при покупке оружия. Немного потренировавшись, вы сможете различать его довольно точно. Как только разминирование началось, высовывайтесь из-за угла и



3 Бомбу установили, осталось спрятаться и дожидаться взрыва.

двумя-тремя прицельными выстрелами убивайте противника. После этого прячьтесь опять, можно за другой ящик, — и проделывайте этот трюк с другим контром, пока не перебьете всех до единого. Такой способ кажется мне интересным, и он больше соответствует духу игры. Но у него есть и свои недостатки. Всегда может найтись не в меру шустрый противник, который выстрелит раньше вас или случайно обнаружит ваше укрытие и, позвав товарищей, задавит вас числом. Кроме того, используя этот способ, нужно очень метко стрелять. Поэтому для таких засад лучше всего брать SIG. Оптический прицел даст возможность валить врагов с одного меткого выстрела в голову, а автоматический огонь спасет, если противники найдут вас раньше времени.

Ни один из описанных способов установки бомбы не гарантирует стопроцентный результат, поэтому лучше всего их комбинировать. Например, можно установить бомбу в труднодоступном месте, а потом спокойно отстреливать контров, которые будут безуспешно пытаться ее разминировать. Кроме того, никогда не помешает подстраховаться. Лучше, если место установки бомбы прикрывают не один, а хотя бы два бойца. Причем первый может даже не прятаться, а наоборот, быть своего рода приманкой, так как излишняя тишина может насторожить контров. А второй должен спокойно сидеть в укрытии и точными выстрелами добывать уцелевших противников. Главное — не бросаться в бездумную атаку, а действовать хитро и хладнокровно. Тогда победа будет за вами.

БЕЛКЕ В ГЛАЗ

В Counter-Strike как ни в какой другой игре важно умение быстро и метко стрелять. А все потому, что в 90% случаев противника можно уложить наповал одним выстрелом в голову. Не использовать такую особенность игры просто глупо. Но новичкам обычно на это наплевать. Они играют по принципу «как увижу, так и прицельюсь, а там уж как повезет». Такой подход в корне неверен. Прицеливание — очень важный момент игры. Самое главное в этом деле — правильная и четкая работа



1 На одном из этих ящиков можно спрятать бомбу так, что контры ее никогда не достанут.



2 Типичный пример подсадной утки: один отвлекает противников, а другой их отстреливает.



4 В руках профессионала даже АК-47 способен стать отличным снайперским оружием.



5 Враг на прицеле — и участь его предreshена.

мышью. Несмотря на то, что скорость передвижения в CS относительно мала, многие игроки пытаются уклоняться от пуль с помощью стрейфа. В любительских матчах это вполне может сработать. Но на серьезных чемпионатах вы практически не встретите бойцов, которые стрейфятся туда-сюда. Причина этого проста — профессионалы работают мышью намного быстрее, чем движется уклоняющийся от пули противник. Кроме того, в серьезной игре, когда сражаются две опытные команды, схватка один на один — скорее редкое исключение, чем правило. Чаще всего в стычке участвует по два-три бойца с каждой стороны, а от нескольких стволов особо не побегаешь. Уж лучше прихватить на тот свет с собой кого-нибудь из противников, чем глупо бегать, изображая из себя Нео. Не нужно делать никаких лишних движений. Увидели противника — сразу стреляйте на поражение, потому что иначе выстрелит он, и убежать вы уже никуда не сможете.

Задача предельно проста: стрелять и падать первым. Как правило, точно в цель летит только первая пуля, остальные уже немного отклоняются от заданной траектории. Отсюда следует, что лучше всего стрелять одиночными или очередями по два-три патрона. Самая подходящая позиция для стрельбы — стоя. Стрелять с ходу строго не рекомендуется. Шансы попасть в цель на ходу стремятся к нулю. А с прыжка вообще попадают только боты.

Рассмотрим, что такое прицеливание. Казалось бы, все просто: вы заметили мишень, знаете, где ваш прицел. Требуется совместить прицел с мишенью и спустить курок. Для этого нужно определить скорость и положение мишени. Но для многих игроков эта задача становится настоящей мукой. Вся сложность в том, чтобы предугадать движения врага. Проще всего, когда противник уже не может изменить скорость или направление движения. Например, он прыгнул, спускается по лестнице или просто не замечает опасности. Можно также использовать небольшую заминку, которая обязательно возникает после того, как противник вас увидел. Остается только совместить прицел с траекторией движения врага и произвести выстрел в то место, где он бу-

дет через некоторое время. Поэтому проще всего снимать новичков, которые любят совершать марафонские забеги по открытым пространствам. Например, выбегает человек из-за угла — вы его замечаете, позиция его совершенно ясна — угол. Определить на глаз скорость не составляет труда, поэтому делаем сразу выстрел на опережение — и чем быстрее, тем меньше у противника шансов уцелеть. Даже если он заметил вас и начал менять скорость движения, учитывая, что скорость в CS меняется не мгновенно, вы вполне успеете рассчитать траекторию и уложить его.

Теперь поговорим о том, куда лучше всего стрелять. Разумеется, идеальным будет попадание в голову. Урон наносится значительно больший, чем при попадании в другие части тела, так что и прикончить противника вы сможете значительно быстрее. Конечно, новичкам проще стрелять в туловище, так как попасть в него гораздо легче. Но от этой привычки следует избавляться как можно быстрее, так как для того, чтобы прикончить противника в бронежилете, понадобится далеко не один выстрел, а враг за это время вполне успеет убить незадачливого игрока. Для более быстрого прицеливания следует держать перекрестие чуть выше обычного — где-то на уровне головы. Причем для того, чтобы попасть в голову врага, мышью нужно перемещать только в горизонтальной плоскости. Для повышения меткости стрельбы можно взять на вооружение прием, которым пользуются многие игроки. Представьте, что перекрестие прицела — это ваш единственный глаз. Смотрите только через него. Как только вы поймаете противника в фокус вашего "глаза", немедленно стреляйте. Трудно объяснить суть этого приема на словах, но на деле он приносит реальную пользу, значительно повышая меткость. Хотя и в этом случае следует быть осторожным — пока вы увлеченно смотрите одним глазом, кто вполне может тихонько подкрасться сбоку, а вы не заметите. Поэтому лучше всего сражаться вместе с напарником.

И еще одно. Если хотите научиться попадать первой же пулей, забудьте о том, что у вас полный магазин. Каждый выстрел должен быть как последний. Да и зачем выпус-

кать остальные пули, если в цель они все равно не попадут?

Теперь поговорим о технике стрельбы очередями. Хотя на дальней дистанции лучший результат дают одиночные выстрелы, вблизи куда эффективнее может оказаться очередь. Но целиться в этом случае нужно совсем иначе. Стрелять лучше всего в живот. Учитывая, что ствол при этом обычно уводит вверх, вы не только нашьпигуете противника свинцом, но и, возможно, засадите одну из пуль ему в голову.

Искусство меткой стрельбы — дело нелегкое. Но если вы хотите добиться хоть каких-нибудь результатов в Counter-Strike, придется научиться. Для этого нужно долго и упорно тренироваться, но результат, поверьте, стоит затраченных усилий. Главное — хладнокровие и спокойный расчет. Игрок, который суетится и беспорядочно палит во все стороны, не сможет сделать ни одного хедшота.

ИСКУССТВО СКРЫВАТЬСЯ В ТЕНИ

Большинство игроков в Counter-Strike совершенно не умеют использовать укрытия. Между тем различные ящики и двери годятся не только для защиты от пуль (для этого они как раз мало подходят), но и для того, чтобы поразить противника, а самому остаться незамеченным.

Для начала разберемся, что такое "укрытие". Во-первых, это место, где можно скрыться от преследования. Во-вторых, это удобное место для засады, в котором можно



6 Если в начале раунда быстро занять эту позицию, можно безнаказанно расстреливать ничего не подозревающих контров.



7 ■ А он бежит и не знает, что сверху его уже ждут.

оставаться незамеченным до нанесения удара. Наверное, многие представляют себе, что такое укрытие, но большинство игроков даже не подозревает, что на каждой карте укромных местечек гораздо больше, чем может показаться. Они используют лишь малую долю укрытий — по большей части ящики. Но для того, чтобы спрятаться, подходит еще бесчисленное множество самых различных предметов и мест. Причем ящики и двери — далеко не самые лучшие. Правильное использование нычек позволит вам значительно повысить уровень мастерства. Но для этого потребуются длительные тренировки и немало терпения.

Так как же все-таки искать укрытие и правильно его использовать? Поиск безопасного места зависит от сотен факторов, но ключевыми среди них являются:

- целесообразность укрытия в определенный момент;
- расстояние до врага;
- расстояние до ближайшего укрытия;
- оружие врага;
- ваше оружие;
- количество оставшейся жизни.

Не стоит делать укрытие своей главной целью, а то можно просидеть всю игру в укромном месте — и проиграть. Например, если враг у вас на прицеле и вы вот-вот должны его прикончить, нет никакой необходимости прятаться. А вот если вы выходите откуда-то и знаете, что вас может подстеречь противник, то следует быстро спрятаться за ближайший ящик, а затем уж осторожно осмотреться и дальше действовать по обстоятельствам. Здесь важно правильно оценить расстояние от вас до противника. Прятаться имеет смысл, если враг находится на средней или дальней дистанции, потому что вблизи ему хватит пары секунд, чтобы вас прикончить, а спрятаться за такое время все равно не удастся. На дальней дистанции также не всегда нужно прятаться, так как проще сбить противнику прицел стрейфом. Да и большинство стволов в игре обладает очень большим разбросом, поэтому на большом расстоянии противник вряд ли в вас попадет. Но если у вашего соперника дальнобойное оружие, например AWP или Scout, то спасти вас может только правильно выбранная нычка. Поэтому важно уметь определять тип оружия по звуку (хотя если снайпер хороший, то после его выстрела что-то определять уже не понадобится). Если расстояние до врага среднее, а до нычки идти, как пешком до Китая, то прятаться опять же нет смысла. Или если у вас любимое оружие, выгодная позиция, много процентов жизни — то в этом случае скорее



8 ■ Если в трубе кто-то прятался, то сейчас ему очень больно.

противник должен от вас прятаться, а не вы от него. Объяснить, как правильно укрываться, лучше всего на примерах.

Прежде всего, следует помнить, что все стены в Counter-Strike можно пробить выстрелами из штурмовых и снайперских винтовок и, конечно, из пулемета. Особенно хорошо это видно на карте cs_assault, где внешние стены ангара легко простреливаются с помощью названных видов оружия. На этом построена очень интересная тактика контров. Один из них остается в бронеике и по мониторам определяет, где могут находиться террористы. Затем он сообщает эти сведения снайперу, который простреливает подозрительные места короткими очередями из AUG. Как правило, хотя бы один выстрел достигает цели. Ворвавшись в ангар, не помешает дать несколько очередей по вентиляционной трубе, так как там довольно часто скрывается противник. Из этой тактики следует, что никогда не нужно занимать укрытия, которые легко простреливаются или о которых враг подумает в первую очередь. Поэтому очень полезно поиграть на одной и той же карте за разные команды, чтобы самостоятельно оценить надежность возможного укрытия.

В то же время, пробиваемость стен и предметов можно использовать, сидя в укрытии. Рассмотрим для примера действия игрока за террористов на карте de_aztec. Представим, что игрок бежит к месту установки бомбы у воды. Подходя к дверям, он выглядывает и ждет врага. Когда противник появляется, террор делает пару точных выстрелов и прячется за дверь, продолжая через нее стрелять в ту же точку. Так как противник чаще всего движется по предсказуемой траектории, его можно серьезно ранить и даже убить. Такие действия эффективны на большинстве карт. Главное — правильно найти нужное место. Если же вы спрятались за ящиком, то, зная, где примерно находится противник, можно сделать несколько выстрелов прямо через стенку. Иногда такие действия дают неплохой результат.

Но лучше всего прятаться в неожиданных местах. Большинство игроков прекрасно знают самые распространенные нычки и на всякий случай проверяют или простреливают их. А вот если засесть там, где вас не ожидают встретить, то эффект будет просто поразительным. Приведу пример из одного матча на cs_militia. Контры выбежали из главного туннеля, и двое тут же были убиты. Пока оставшиеся в живых растерянно озирались по сторонам, хитрый террорист заработал еще два фрага. А все дело в том, что один из терроров успел быстро занять позицию слева от

выхода из туннеля и спокойно отстреливал контров, которым даже в голову не пришло, что противник успеет так быстро добежать до нужной позиции. Так что фактор неожиданности часто играет решающую роль.

Еще один способ укрытия основан на ограниченности мышления, свойственной многим игрокам. Большинство из них, оказавшись в помещении, прежде всего видят то, что расположено на уровне взгляда. Поэтому, если забраться куда-нибудь под потолок, используя хотя бы ту же лестницу, то у вас будет несколько секунд, прежде чем противник вас заметит. Этого времени вполне хватит на пару точных выстрелов.

Не следует также забывать о правильном выборе кожи. Если матч происходит на карте, сплошь покрытой снегом, то выбрать бойца в одежде цвета хаки будет верхом глупости. Существуют skins, в которых можно оставаться незамеченным, даже просто сидя на фоне какой-нибудь стены. Хотя, конечно, такая маскировка — дело очень рискованное.

Подведем итоги. Использование укрытий дает игрокам множество преимуществ. Можно устраивать великолепные засады, скрываться от преследования и много чего еще. Единственное возражение состоит в том, что многие игроки считают использование укрытий "неспортивным". Но это — предубеждение. Укрытия вносят в игру элемент неожиданности, что делает матчи значительно интереснее. Поэтому советую всем попробовать на практике приведенные мною советы.

На этот раз речь пойдет о серверных командах в Challenge ProMode. Их знание поможет вам грамотно настроить глобальные, то есть единые для всех игроков, параметры иг-



ры. Например, количество запасов брони при респауне. Чаще всего нижеперечисленные команды используются на выделенном сервере, хотя могут использоваться и на клиенте, который сам создал сервер (для создания выделенного сервера необходимо установить параметр **dedicated**). Как и в случае с клиентскими командами, описанными в предыдущем номере "Игромании", серверные можно оформить в отдельный конфигурационный файл (config), который создается с помощью любого текстового редактора, например "Блокнота". Загру-



9 ■ Установив в качестве параметра dedicated LAN, вы создадите выделенный сервер для локальной сети.

жать config с серверными командами можно как на клиенте, так и на выделенном сервере. А если вы хотите, чтобы выделенный сервер создавался автоматически при загрузке игры, то вам следует прописать в строку ярлыка quake3 (см. скриншот) следующее: **D:\games\Quake3\QUAKE3.EXE +set dedicated 1 +set fs_game cpm** (или другой путь — в зависимости от того, в какой директории находится игра на вашем компьютере).

mode_start <строка> — команда, которая устанавливает режим игры. В качестве параметра выставляется одна из следующих строк: **1v1** — режим дуэли; **FFA** — режим "каждый за себя"; **TDM** — режим командной игры; **CTF** — режим Capture The Flag; **CA** — режим Clap Arena; **FTAG** — режим FreezeTag; режим **CTFS** — Capture Strike. Обратите внимание на интересный режим FreezeTag — это командная игра с некоторыми особенностями. В частности, игрок после гибели не возрождается, а замораживается на месте. Но его может разморозить напарник, постояв определенное время рядом с ним. Если команде удастся заморозить всех противников одновременно, то она получает очко — и все игроки респавнятся заново.

server_maxpacketsmin <значение> — эта команда позволяет установить нижнюю границу значения параметра **cl_maxpackets** у клиентов (**cl_maxpackets** отвечает за количество пакетов обмена данными между клиентом и сервером за одну секунду).

server_maxpacketsmax <значение> — соответственно, устанавливает верхнюю границу значения параметра **cl_maxpackets** у клиентов.

server_optimiseBW — включает уникальный алгоритм обмена данными между клиентом и сервером, который предотвращает отправление пакетов с ненужными данными, что часто происходит при отключении этого алгоритма. Рекомендуем *всегда* устанавливать эту переменную в единицу.

server_timenuddgemin <значение> — эта команда позволяет установить нижнюю границу значения параметра **cl_timenuddge** у клиентов (**cl_timenuddge** используется при игре через интернет, чтобы несколько уменьшить пинг: правда, в этом есть свои минусы — игрок начинает двигаться небольшими рывками).

server_timenuddgemax <значение> — соответственно, устанавливает верхнюю границу значения параметра **cl_timenuddge** у клиентов.

server_record <значение> — включает автоматическую запись демок или создание скриншота с финальным счетом у игроков и имеет следующие значения: 1 — включение демозаписи; 2 — создание скриншота со сче-

том игры в конце баталии; 4 — добавление имени сервера в название файла с демозаписью; 8 — добавление времени начала игры в название файла с демозаписью. Таким образом, если вы хотите, чтобы у игроков автоматически создавались демозаписи и в названии файлов присутствовало имя сервера, то значением переменной следует установить 1+4+5.

server_chatfloodprotect <значение> — параметр позволяет ограничить количество сообщений, которые поступают от игрока за одну секунду. Например, если установить значение этой переменной 2, то игроки смогут отсылать два сообщения в секунду.

match_mutespecs — делает сообщения зрителей невидимыми для игроков во время игры.

match_readypercent — устанавливает процент готовности игроков на сервере. То есть: если значение этого параметра 51, то игра начинается лишь в том случае, если 51% или более игроков на сервере сообщили о своей готовности (при помощи команды **/ready**).

g_teamAutoJoin — автоматически распределяет игроков по командам. То есть подключившийся игрок будет присоединен к команде, в которой меньше игроков или, если численность команд одинакова, меньше очков.

g_allowVote — разрешает использовать голосование на сервере.

vote_percent <1-100> — устанавливает количество игроков (в процентах), необходимое для принятия того или иного решения при голосовании.

armor <значение> — устанавливает количество брони у игрока при респавне.

dropitems — включает возможность сбрасывания рулезов и имеет следующие значения: 1 — позволяет сбрасывать оружие и патроны; 2 — позволяет сбрасывать флаг; 3 — позволяет сбрасывать и то, и другое.

fastrail — позволяет менять время перезарядки рейлгана. Соответственно, при значении 1 время перезарядки равно нулю.

footsteps — позволяет включить звуки шагов игроков.

instagib — включает так называемый режим "Instagib", в котором каждому игроку дается рейлган, убивающий любого противника с одного попадания, и 999 патронов к нему, а с карты убираются все остальные рулезы. "Instagib" — хороший способ проверить, кто лучше всех стреляет из рейлгана.

reload — меняет время перезарядки рейлгана в режиме "Instagib" (по умолчанию 1500, т.е. 1,5 секунды).

overtime — меняет режимы овертайма и имеет следующие параметры: 0 — sudden

death, т.е. игра до первого флага; 2 — пяти-минутный овертайм; 3 — отсутствие овертайма, т.е. матч может закончиться вничью.

Referee <ИД игрока> — наделяет игрока с определенным идентификационным номером правами судьи.

ref_password <строка> — устанавливает пароль для активации режима судьи для игроков.

kick <ИД игрока> — позволяет удалить с сервера игрока с определенным идентификационным номером.

Startweapon — позволяет менять список оружия, с которым игрок респавнится. Имеет следующие параметры: 4 — machinegun; 8 — shotgun; 16 — grenade launcher; 32 — rocket launcher; 64 — lightning gun; 128 — railgun; 256 — plasmagun; 512 — BFG. Соответственно, если вы хотите, чтобы игроки рождались с шестиствольником, ракетницей и плазмаганом, то значением этого параметра необходимо указать 4+32+256=292.

Warmup — устанавливает длительность разминки перед игрой.

map <название карты> — позволяет сменить карту на сервере.

Thrufloors — включает на некоторых картах пробиваемость тонких поверхностей, например пола.

Timelimit — устанавливает длительность матча.

Вот мы и познакомили вас со всеми основными настройками **Challenge ProMode**. Накопленные знания пригодятся вам, чтобы на полную катушку насладиться игрой в этот замечательный мод. Удачных фразгов! ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА CD и DVD

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

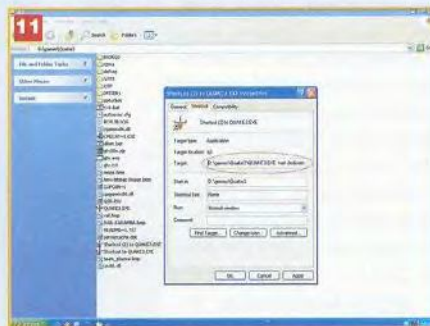
За истекший месяц в сводку были добавлены 10 клубов. "Матрица" — Приморский край, город Лесозаводск, — 12 компьютеров уровня AthlonXP 1700. "Форсаж" из поселка Заря Московской области с компьютерами уровня AthlonXP 1800+. Ярославский клуб **Star**, оснащенный 12 отличными машинами P-IV 2500, каждый с 512Мб оперативки на борту. Челябинский клуб "Луидор" с компьютерами Athlon 2000+. Клуб **Vip** из города Матвеев-Курган (Ростовская область) — 8 компьютеров уровня Athlon 2000. Пять клубов из города Гродно: "Арена" — 41 машина уровня Athlon 2000-2200 XP; **Sky Net** — 15 компьютеров Athlon 2000; "Дельта" — 40 компьютеров уровня Duron, Celeron 800-900; клуб **Black Dragon** — 20 машин Duron, Athlon 2000-2500; "Арсенал" — 21 компьютер уровня Duron 800-900.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на CD/DVD.

Сводка проживает по адресу: Наш диск —> ИнфоБлок.



10 Собственно, вот так и выглядит выделенный сервер.



11 Именно сюда следует вписывать параметры загрузки игры.



DEATHZONE

CALL OF DUTY



Для этой сравнительно недавно появившейся игры народные умельцы продолжают делать отличные мультиплеерные карты, на которых можно устраивать самые настоящие побоища с участием большого числа игроков. На этот раз мы подготовили для вас двадцать отменных карт, среди которых есть и небольшие арены для локальных сражений, и огромные — для масштабных батальи. Особое внимание рекомендуем обратить на карту **Sniper city**, которая представляет собой огромный немецкий крейсер. Задача союзников — заминировать корабль и взорвать его ко всем чертям. Цель фашистов — любой ценой защитить свой крейсер. Надо отметить, что карта не только отличается весьма внушительной площадью, на которой разворачиваются сражения, но и может похвастаться отменным дизайном и четко выверенным балансом. Пожалуй, это одна из лучших карт нашей подборки. Впрочем, не обойдите вниманием и прочие творения, ибо каждая карта интересна по-своему и понравится самым требовательным геймерам. Мы отбирали только лучшие работы. Играйте — и удачи в боях.



COUNTER-STRIKE



На этот раз мы подготовили весьма внушительную подборку дополнений для этой великой игры всех времен и народов, в которую и по сей день режутся миллионы игроков всего мира. Все новые и новые карты, модели и модификации до неузнаваемости меняют внешний вид Counter-Strike. Неутомимая команда Fusion-team, похоже, не спит — не ест, а только и делает, что выпускает в свет все новые версии легендарного Fusion Pack. Не успели утихнуть страсти вокруг Fusion Pack версии 1.12, как brave парни уже сочинили новый вариант пака под названием **Fusion Pack Special Edition For CS 1.6**, специально заточенный под последнюю версию Counter-Strike. Как всегда, список изменений, вносимых модификацией, огромен. Замена подверглись все модели оружия. Теперь стволы выглядят намного реалистичней. Изменены все звуки, начиная со звука шагов и заканчивая выстрелами. Но самое интересное — это новые модели оружия GALIL и FAMAS, а также измененный внешний вид Ballistic Shield. Кроме того, **Fusion Pack** добавляет новые скины игроков — как террористов, так и контртеррористов. Из мелочей интересны обновленный внешний вид меню Steam, а также новая музыка в основном меню. Обращаем ваше внимание на то, что Fusion Pack Special Edition For CS 1.6 работает только с версией CS 1.6.

Вторая модификация, конечно, уступает по качеству предыдущей, однако тоже заслуживает самого прис-

тального внимания, ибо содержит несколько оригинальных находок. **Armory Pack** превращает Counter-Strike в совершенно безбашенную игру. Скины террористов заменяются какими-то панками в цепях и с абсолютно дикими прическами. Скины контров заменяются весьма подозрительного вида вояками, явно наемниками, о чем говорит их изрядно потрепанная форма и отсутствие каких бы то ни было знаков отличия. Под стать бойцам и новые модели оружия. Например, модель АК-47 обретает подствольный гранатомет, модель M4-A1 вообще на себя не похожа — теперь это некая фантастическая винтовка. Особое впечатление производит зверский скин бомбы, к которой привязан щенок, который с жалобным писком разлетается на куски при взрыве бомбы. Модификация без проблем ставится на версию CS 1.5.

Из великого множества новых карт мы протестировали и отобрали самые лучшие 19 de-



карт. Подробную информацию о модификациях и картах вы, как всегда, найдете на наших дисках. Ставьте, играйте — и до встречи в следующем месяце, когда мы снова порадуем вас новыми картами и модификациями для этой игры.

JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

В этой подборке вас ждет несколько модов, скинов и карт. Начнем, пожалуй, с карт. Прежде всего обратите внимание на две отменные карты, предназначенные специально для дуэлей, — **Duel crack of doom 2** и **Gpj dungeon**. Хотя сделали карты разные авторы, их дизайн очень похож. Первая карта напоминает место сражения с главным боссом в какой-нибудь приставочной игре — раскаленная лава, огонь, туман и мрачные текстуры. Прямо над лавой висит отваливающаяся платформа, которая того и гляди рухнет. Весьма непростая в освоении карта, предназначенная исключительно для самых умелых игроков. Вторая карта, как ни странно, почти такая же. Снова лава, снова огонь. Только места для сражения больше, а платформа находится в центре карты.

Кроме этих двух весьма недурственных дуэльных арен, вас ждут еще несколько превосходных карт: **Bedroom**, **Caverns of lost jedi**, **Duel sands**, **Jedi Academy**, **Organic Temple**, **Rodia hunt grounds**, **SGEgyptJA**, **The Street** и весьма оригинальная работа — **PacMan Arena**. Как говорится, будет где мечом помахать. Кроме того, если вам уже наскучили стандартные скины игроков и хочется чего-нибудь свеженького, специально для вас мы заготовили несколько весьма неплохих скинов игроков. **Sk clones fnl** добавляет в игру десять новых моделей клонов, а также несколько моделей, на которых надеты летательные ранцы. **Sk ep2 obi** добавляет в игру модель Оби Ван Кеноби из второго эпизода "Звездных войн". Модель крайне похожа на свой прототип. Даже борода как настоящая! **Sk jango** — это переделанная модель наемника Джанго Фета. Отличается от прототипа отсутствием ранца, на котором, как мы помним, летал наемник. **Sk koleman** — мо-



дель джедая, который заседал в Совете джедаев во втором эпизоде "Звездных войн". Моделька сделана на редкость качественно. Особенно удалась анимация персонажа. И, наконец, отменный скин **Solid Snake**. Легендарный Солид Снейк из игры **Metal Gear Solid 2** перебрался в Jedi Academy и, судя по всему, неплохо себя там чувствует. Модель сделана просто на ять. Тщательно прорисовано лицо, на котором видна каждая деталь, даже знаменитая легкая щетина на подбородке. Без сомнения, Solid Snake — это одна из лучших моделей для Jedi Academy. Обязательно поставьте — вам понравится.

И напоследок — пара модов. **Dragon ball jka** изменяет графические эффекты и звуки выстрелов из всех видов оружия. Кроме того, после каждого точного попадания противник будет истекать кровью, обильно орошая ею землю. Смотрится весьма неплохо. **Ja plus v18** — очень полезный мод, который не только дает возможность использовать приемы синглплеера, но также добавляет очень много других приемов и атак.

QUAKE III ARENA

Мы продолжаем радовать всех поклонников этого нестареющего 3D-экшена новыми картами и отличными скинами игроков. В этот раз вас ждут семь превосходных карт. **Courbe dominante** — простенькая карта с зубобрительным геймплеем. Стилизованные под древность текстуры, один телепорт и одна прыгалка. Обилие поворотов, лестниц и обрывов, с которых можно без труда свалиться, — все это вносит свой вклад в геймплей. Всевозможного оружия на карте много — от ружья до ракетницы. А вот аптечек и брони мало, отсюда и высокая сложность карты. **DSI:4.7** — недурственная карта с отличным дизайном. Множество комнат, коридоров, лестниц и узеньких мостиков создают весьма запутанный лабиринт, в котором подчас очень непросто найти противника. Карта **Just Like Suicide** — небольшое дуэльное творение, которое смахивает на съемочную площадку, а не на карту для сражений. Кажется,

что вокруг установлены декорации, и с минуты на минуту начнутся съемки фильма. Весьма интересная и оригинальная карта.

Отменная карта **Lichtwrts**, которая сегодня актуальна, как никогда. Особенно после выхода игры XIII. Для тех, кто не понял, объясняем. Стены, пол и потолок на этой карте полностью рисованные. Кажется, что попал в самый натуральный комикс! А когда при нажатии клавиши "вперед" вся эта красота начинает двигаться, просто дух захватывает. Кроме новой графики, карта отличается качественным и необычным дизайном. Карта состоит из отдельных платформ, которые подвешены на разной высоте и находятся на расстоянии друг от друга. Попасть с одной на другую можно только с помощью прыгалок. Очень необычно. Рекомендуем всем, а любителям оригинальных и стильных вещей — в особенности. Кроме перечисленных самых интересных и оригинальных карт, вас ждут еще две — **Quimera** и **Volksskammer**.

Кроме карт, мы приготовили несколько интересных моделей, которые сделают ваше пребывание в мире Quake III еще более увлекательным. **AR13** — это прикольная девушка с крыльями. Модель **Cloud** — главный герой знаменитой Final Fantasy 7, который чудесным образом оказался во враждебном мире Quake III. Впрочем, парень не растерялся, сменил меч на рейлган и отправился крушить врагов направо и налево. **Ryla** — пожалуй, самая качественная модель этой подборки, представляет собой воина из будущего. Отменная прорисовка, а также превосходная анимация. Ну и наконец, модель инопланетного паука — **WarpSpider**. Этот чудик одет в космический костюм и выглядит весьма внушительно. ■



над рубрикой
«deathmatch» работали:

Quake III Arena: Роман Елшин
Counter-Strike: Андрей Чаплук

«deathzone»

Александр Цыплаков,
Андрей Калинин, Степан Чечулин

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ

35



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Компания "Инфо-Экспо" объявила о предстоящей в марте—мае этого года серии крупных турниров, среди которых и Кубок России. Устроителями и организаторами турниров являются компании "Инфо-Экспо" и ЗАО "Экспоцентр".

В список турниров входят региональные и федеральные соревнования, а также финальные игры в Москве. Соревнования на Кубок России пройдут в три этапа. Первый этап — отборочные игры в субъектах РФ, второй — полуфинальные соревнования по федеральным округам и в Москве, третий, заключительный этап — финальные соревнования, которые пройдут с 11 по 15 мая в рамках 16-й Международной выставки систем связи, средств телекоммуникаций, компьютеров и оргтехники "Связь-Экспокомм 2004". Заявлены игры: **Quake III Arena**, **Warcraft III: The Frozen Throne** и **Counter-Strike**.

Участники и болельщики Кубка России получат уникальную возможность одновременно следить за событиями на **E3** — Всемирной выставке электронных развлечений, которая в это же время пройдет в США. С 12 по 14 мая на стенде турнира будут показаны эксклюзивные репортажи из выставочного центра Лос-Анджелеса, где состоится E3.

Наш журнал является информационным спонсором Кубка России. Рассказ о финальных играх этого чемпионата читайте в следующем номере "Игромании".



В Минске прошел турнир **VooDoo 4 Cup**, который традиционно собирает лучших прогеймеров стран СНГ. На этот раз российские квейкеры вернулись с него не солоно хлебавши, проиграв по всем статьям своим белорусским коллегам. Особенно обидно за лучшего квейкера 2003 года,

чемпиона мира из Москвы — **Антон Синева** aka **Cooler**, который, к сожалению, выступил крайне неудачно. А вот казсеры и варкрафтеры России не подкачали и уверенно взяли первые места, забрав практически все призовые суммы.

Warcraft III: The Frozen Throne 1v11 место — **M19*Miker** (Россия) — \$500.2 место — **v4-pro.Human** (Беларусь) — \$150.3 место — **Id.Karma.FM** (Россия) — \$100.**Quake III Arena 1v1**1 место — **Enemy** (Беларусь) — \$500.2 место — **rC-Dept** (Россия) — \$150.3 место — **Cherya** (Беларусь) — \$100.**Counter-Strike 5v5**1 место — **FlashBack** (Россия) — \$1000 (**Mosk, keks, medic, hooch, dimadread**).2 место — **Taran2L** (Беларусь) — \$300.3 место — **Team.one** (Россия) — \$200 (**NoodZy, WoodZy, Snoop, Tar, 1nuter0**).

Компании-производители компьютерной техники уже не первый год принимают активное участие в развитии всемирного киберспорта. С помощью системы Steam, которая контролирует **Counter-Strike**, были обработаны результаты анкетирования более миллиона игроков в CS. Оказалось, что 35% их играют по выделенной линии со скоростью 256 K/s, 23% — 768 K/s и более, 23% составляют счастливые обладатели канала в 1 Mb/s. Оперативная память у компьютеров более чем половины респондентов — 256—512 Mb, 26% вполне хватает 128—256 Mb, но более 17% уже используют 512 Mb — 1 Gb оперативки.

Частота процессора 1.7—2 GHz — у 18.66% опрошенных, 2.3—2.7 GHz — у 16.73%, 2—2.3 GHz — у 14.59%.

Что касается видеокарт, то большинство геймеров по-прежнему играет на чипсетах **nVidia** — лидерами являются **GeForce4 MX Series** (15%) и **GeForce4 Series** (15%). Почти

столько же владельцев новеньких "Радеонов" на базе различных чипсетов от ATI. Относительно операционки опрос показал, что подавляющее большинство участников опроса (84%) пользуются различными версиями **Windows XP**. Процессор **Intel** с небольшим преимуществом (51%) держит первенство по сравнению с **AMD** (48%).



Популярнейший киберспортивный сайт **ESReality** отобрал 16 прогеймеров, которые претендуют на звание Лучшего Прогеймера Всех Времен и Народов. Единственным российским прогеймером стал в этом списке **Роман Тарасенко**, известный в игровом мире под ником **Polosatiy**. Соперником Полосатого в первом туре голосования стал **Thresh** — легендарный игрок в **Quake**, **Quake II** и **DOOM**. Именно он в 1998 году выиграл красную Ferrari Джона Кармака, которая была призом на турнире **Red Annihilation**.

Целые сутки народ из разных стран мира голосовал в online. Результаты — **Polosatiy** (59% — 2660 голосов) одолел **Thresh'a** (41% — 1831 голос). В 1/4 финала голосования соперниками станут следующие пары прогеймеров:

GitzZz (Германия) vs **Fatal1ty** (США).**BoxeR** (Корея) vs **Grrrr....** (Канада).**Heaton** (Швеция) vs **Potti** (Швеция).**Polosatiy** (Россия) vs **Mr. Pacman** (США).

О результатах голосования мы сообщим в следующем номере журнала.



Компания **Abit** и Национальная профессиональная киберспортивная лига объявили о том, что 17 апреля 2004 года в московском интернет центре **VIKAWEB** под эгидой НПКЛ состоится **ACON4 Russia** — Российский отборочный турнир для поездки на мировой чемпионат **ACON4 Worldwide Gaming Event**, финал которого назначен на 6 июня 2004 года. Место проведения финала — ки-



■ Организаторы WCG Russia 2004. Денис Кудряшов, Константин Клементьев, Дмитрий Смит и Денис Самохин.



■ Cooler получает кубок — он выиграл ИнфоКом 2003, генеральную репетицию перед Кубком России.



ASUSiC58-jibo на этом турнире сыграл неудачно.

тайский город Шанхай. Главный приз — автомобиль одного из спонсоров чемпионата, компании KIA Motors. Выступить в финале сможет только 1 игрок от каждой из 19 стран-участников.

Так же, как и на финальных играх в Шанхае, в российских отборочных будет представлена одна игровая дисциплина — **Warcraft III: The Frozen Throne**. Главный приз российских отборочных игр — поездка в Китай на финал. Кроме того, не менее 50 000 рублей будут распределены между участниками, занявшими с 1 по 8 место. О ходе российского отборочного турнира читайте в следующем номере «Игромании».



В киберспортивном мире России, а это без малого полмиллиона геймеров, бушуют страсти по поводу проекта **World Cyber Games Russia Preliminary**. Число слухов и домыслов об этом крупнейшем чемпионате, которые курсируют в русскоязычной части Сети, просто поражает. Мы хотим представить вам несколько интересных и абсолютно достоверных сведений.

В этом году соревнования пройдут в таких дисциплинах, как **Counter-Strike**, **Warcraft III**, **Unreal Tournament 2004**, **FIFA 2004**, **Starcraft** и **Need for Speed**.

Легендарная «мама российского киберспорта» **Мила Масина** больше не возглавляет проект в связи с личными обстоятельствами. Ее место в руководстве проекта занял известный большинству геймеров **Денис «bull3t» Самохин**, один из основателей **www.cyberfight.ru**.

Сроки проведения российских отборочных — май-июль.

В этом году геймеры будут оплачивать проезд на финал и проживание в Москве из своего кармана. Таковы последствия прошлогоднего дебоша в столичной гостинице «Салют», в которой проживало 400 геймеров-участников **WCG Россия 2003**.

Общий призовой фонд турнира составит **100 000 долларов**. Призовых мест в каждой номинации — восемь. Отметим, что в России такой крупный приз разыгрывается впервые.



27—29 марта в Риге прошел крупный международный турнир по **Counter-Strike** — **Intel CyberSport Cup**, который собрал около 30 команд из Литвы, Латвии, России, Украины, Великобритании, Финляндии, Швеции и Польши. От России выступали пи-терцы **M19** и москвичи **Virtus.pro**, которых

многие называют лучшей командой России. Турнир такого уровня в Прибалтике — первый. Спонсорами турнира стали компании **Intel** и **Nokia**, которые традиционно поддерживают самые разные киберспортивные мероприятия.

Команде **Virtus.pro** не хватило чуть-чуть для того, чтобы побороться за первое место. Всего один раунд в финале лузеров (11-13 на **de_dust2**) против шведов **Gamers.nu** лишил москвичей шанса сразиться с финнами **DSky** за главный приз в **4000 евро**. Но опыт, полученный этой молодой и очень перспективной командой в играх со скандинавами, как известно, лидерами игры в **Counter-Strike**, не прошел даром. Итог — третье место и **500 евро** призовых.

Команда **M19** заняла на турнире пятое место, проиграв в очном поединке **Virtus.pro** (9-13 на **de_nuke**). Остальные места и призы распределились следующим образом:

- 1 место — **DSky** (Финляндия) — **4000 евро**.
- 2 место — **Gamers.nu** (Швеция) — **1500 евро**.
- 3 место — **Virtus.Pro** (Россия) — **500 евро**.
- 4 место — **GSC.GameWorld** (Украина) — **400 евро**.
- 5 место — **M19** (Россия) — **200 евро**.
- 6 место — **Pentagram.2S** (Польша) — **200 евро**.
- 7 место — **t.steel** (Латвия) — **100 евро**.
- 8 место — **Team SISU** (Финляндия) — **100 евро**.



Cyberathlete Professional League, или же просто **CPL**, официально анонсировала одно из самых крупных киберспортивных соревнований 2004 года — **Cyberathlete Extreme World Championships**. Пройдет это мероприятие, спонсорами которого являются такие титаны, как **Intel**, **nVidia**, **Hitachi** и **CompUSA**, с 28 июля по 1 августа в **Gaylord Texan Resort & Convention Center**, что находится в городе **Grapevine**, штат **Техас**.

В состязаниях примут участие свыше 1600 игроков со всего мира, что делает это мероприятие поистине крупнейшим. Более 2000 человек зарегистрированы в **Bring Your Own Computer (BYOC)** зоне. Всего же пройдет четыре турнира, с общим призовым фондом в четверть миллиона долларов:

- 100 000\$ Counter-Strike Tournament.**
- 50 000\$ Call of Duty Tournament.**
- 50 000\$ Battlefield 1942 Tournament.**
- 50 000\$ Halo PC Tournament.**

Кроме этого, более тридцати различных фирм, так или иначе связанных с компьютерной тематикой, устроят свои выставки во время проведения чемпионата. Точный список всех выставок и их участников появится в мае, однако уже сейчас называются такие громкие имена, как **Intel**, **nVidia**, **Hitachi**, **Novalogic**, **CompUSA**, **Shuttle** и другие. В **CPL** ожидают, что выставки за время их проведения посетит более 10 000 человек. Главное же действо развернется на стенде **Intel** — там не только пройдут финалы во всех номинациях, но и состоится концерт группы **Reflection Theory**.

ИНТЕРВЬЮ

В ДЖАЗЕ ТОЛЬКО ДЕВУШКИ

На заре становления киберспорта, когда появились **DOOM II** и **Quake**, участие в турнирах женских команд воспринималось как экзотика. Киберспортсменок осаждали толпы фанатов, у них брали автографы, им дарили подарки. Одна из самых известных прогеймерш того времени — **Стиви «Killcreek» Кейз**, абсолютная чемпионка США по **DOOM II** и **Quake** среди девушек в 1995—1998 годах. Стиви Кейз была настолько яркой звездой в киберспорте, что на нее обратил внимание сам **Джон Роме-ро**, один из создателей бессмертных хитов **id Software** — **DOOM**, **DOOM II** и **Quake**. Роме-ро даже устроил своей пассии фотосессию в журнале **Playboy**. Снимки облетели весь интернет и вызвали бурную реакцию среди прогеймеров во всем мире. До недавнего времени разделения на женские и мужские номинации не существовало, что порой приводило к курьезным случаям. Помнится, в первом туре чемпионата Европы по **Quake III** (Голландия, 2001 год) российский игрок **Pow3r** играл против американки **Succubus**. Как истый джентльмен, **Андрей** вытащил противницу «из минусов» в конце игры, совершив самоубийство выстрелом из ракет-лаунчера в стену.

Оказалось, что проводить смешанные соревнования невозможно в силу определенных отличий мужчин и женщин, которые сохраняются, несмотря на все заявления феминисток о том, что никакой разницы нет. Разница есть — и в игре она сказывается. У мужчин и женщин по-разному работает периферийное зрение, разная скорость реакции, способность к концентрации и так далее. Тем не менее девушек-прогеймеров много, а соревнования между женскими командами разных стран стали обыденным явлением.

Летом 2003 года на **Кубке Мира** по киберспорту во Франции состоялся показательный турнир по **Counter-Strike** среди лучших женских команд. Опыт турнира оказался настолько удачным, что в этом году в 24-х странах мира состоятся национальные отборочные игры между женскими командами по **Counter-Strike** для поездки на **Кубок Мира 2004**. Россия не осталась в стороне от этого события — 17 апреля 2004 года будет названа национальная женская команда, которая отправится во Францию.

Мы задали несколько вопросов участникам московской команды **p[L]atinum**. Вполне вероятно, что именно они поедут во Францию на **Кубок Мира 2004**.

«Игромания» (И): Привет, представьтесь, расскажите, как живете, чем занимаетесь.

Анна Федорова aka Gaya: У меня было много увлечений, в основном экстремальных — ролики, сноуборд. Увлекалась клубными танцами (house, electric boogie, breakdance). Сейчас, кроме игры в **Counter-Strike**, у меня появилось дело, которым я занимаюсь с большим удовольствием: работаю PR-менеджером в компании «Новый Диск».

Наталья Бибикова aka jaAamb: На протяжении всей своей сознательной жизни занималась разными ви-



дами спорта, а некоторыми занимаюсь до сих пор: лыжи, парусный спорт, шахматы, кикбоксинг, регби. Думаю, что мое увлечение CS столь же временно, как и любое увлечение на определенном этапе нашей жизни.

Лида Страканова aka MarLa: Я играю в Counter-Strike в команде p[L]atinum, сейчас это мое основное занятие, ведь нам предстоит отборочные на ESWC. Помимо этого, я пытаюсь окончить институт и написать диплом, а в редкие свободные часы встречаюсь со своим любимым.

Анна Саватеева aka Venema: Учусь в Высшей Школе Экономики при Государственном Университете, мне 18 лет, занимаюсь спортивными бальными танцами, играю в обожаемый Counter-Strike и ко всему этому подхожу профессионально — по крайней мере, стараюсь.

[И]: Какие вам предстоят соревнования, как и где тренируетесь?

Gaya: Наверное, главным турниром апреля для нас станут российские женские отборочные игры ESWC, которые состоятся 17 апреля. А дальше посмотрим, я пока не хочу загадывать. Мы участвуем в Московской Counter-Strike Лиге, и нам предстоит престижный online-турнир, в котором примут участие лучшие женские команды Европы — League of Extraordinary Women (LOEW 2004).

На тренировках в столичном клубе PvP мы отрабатываем тактики и играем тренировочные матчи с мужскими командами. В среднем одна тренировка занимает 6 часов. Очень большое значение мы придаем повышению

точности стрельбы.

[И]: Главный вопрос, который интересен всем, — это перспективы женского киберспорта. Каковы ваши прогнозы?

Gaya: Перспективы самые радужные. Живой тому пример — женские квалификационные игры в номинации Counter-Strike, в результате которых только одна из шести команд-участниц получит путевку на Кубок Мира во Францию. Мы считаем, что у женского киберспорта большое будущее. С каждым годом все больше и больше девушек берут в руки мышки, надевают наушники и вливаются в стройные ряды киберспортсменок.

[И]: Кто вам помогает на вашем спортивном пути?

Gaya: Когда я только начинала играть, на меня произвели огромное впечатление игроки таких известных тогда команд, как R.V.C., BAD, VIP, — это была уникальная возможность учиться у самых лучших. И сейчас нам помогают очень многие ребята, их так много, что всех не перечислишь.

JaAamb: Все началось с моего брата-близнеца (ungamed), который играл в компьютерные игры. Потом я познакомилась со многими играющими людьми на Физтехе — всем скопом они меня и учили (CE, Alexx, BigTрах, Math.AN, 407), там же попала в сборную команду MiPT на правах «координатора», иногда играла. Итоги обучения игре в Counter-Strike подводила уже вместе с мужем Сашей (Dallas) — пожалуй, он и есть мой главный помощник. LeX, Xenitron, Invi, kekс, Dallas — это те, кто помогал нашей команде.

1. p[L]atinum*Venema — играет в CS и танцует спортивные танцы.



2. p[L]atinum*Gaya или просто Гаечка — лидер команды.
3. Gaya и Venema играют.



НА CD И DVD

1. Лучшие записи игр с VooDoo 4 Cup в номинациях: Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne, Quake III Arena 1v1.

2. Записи игр с НПКЛ Open 2004 в номинациях Counter-Strike, Warcraft III: The Frozen Throne.

3. Записи с чемпионата Intel CyberSport Cup в номинации Counter-Strike, а также три эксклюзивных аудио-интервью с капитанами лучших Counter-Strike-команд России и Украины!

Всем им огромное спасибо.

[И]: Личная жизнь мешает или помогает вашему увлечению?

Gaya: Предпочитаю не смешивать личную жизнь ни с работой, ни с хобби, поэтому мешать она мне не может автоматически.

JaAamb: Конечно, помогает. Даже моя мама свыклась с моим увлечением игрой и по большей части поддерживает меня (особенно когда мы турнир на Физтехе выиграли).

MarLa: Можно сказать, что благодаря Counter-Strike я повстречала человека, с которым стала потом встречаться, и встречаюсь до сих пор, он разделяет мои интересы и желания, спасибо ему.

Manu: Так сложилось, что пока ее у меня нет. А вообще, личная жизнь — это личная жизнь!

Venema: Ну, помочь она в киберспорте никак не может, если только помешать, и как таковой у меня ее еще не было из-за катастрофической нехватки времени, но думаю, теперь все может измениться, посмотрим!

[И]: Существует мнение, что киберспорт постепенно становится частью молодежной культуры. Свои кумиры, свой круг общения, мода, тусовки, акции, внимание прессы. Что вы думаете по этому поводу?

Gaya: Нам кажется, что по мере популярности этого вида спорта появление кумиров и прочих атрибутов известности вполне закономерно. Что касается моды, то она распространяется только на компьютерную периферию (модные модели мышек, наушников, ковриков и клавиатур).

JaAamb: Молодежь — одинакова. Мода, стили, направления — разнообразны. Для кого-то это «мода». Для другого — «стиль» жизни, кумиры, тусовки внутри комьюнити, как в футболе, где есть спорт, а есть «околофутбол». Для третьего — это всего лишь способ самореализации. А в итоге, в любом случае, становится интересно.

Venema: Так происходит со многими массовыми видами спорта, а Counter-Strike — тоже спорт. К тому же множество симпатичных девушек способствует росту интереса. Все это, конечно, замечательно, только вот не стоит забывать, что в первую очередь это — спорт.



Завершая эту увлекательную беседу, заметим, что в киберспорте девушки становятся не только игроками. Существует много других направлений, в которых они преуспевают. Это и менеджмент команд (Wildcartten — менеджер шведской Schroet Kommando, Runcha — менеджер российской Virtus.pro), и спортивный комментарий (TSNITrillian), и организация турниров (Мила Масина — WCG Russia, Killcreek — PR-менеджмент CPL Europe). ■

КОДЕКС

F1 ~console <cheat enabled> Wait... Scroll Lock F12 Break SysRq Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Hex/Dec

E-MAIL РУБРИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

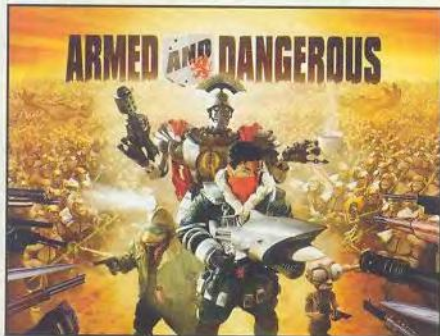
Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Armed and Dangerous

Коды вводятся в меню **Cheats** в настройках игры.

DAJIGSUP — показать все коды.
PRAYTOME — неуязвимость.
SHIELDME — полная броня.
NDMRBLTS — бесконечный боезапас.
MISSIONS — открыть все уровни.
AMBULNCE — пополнить здоровье.
SHOOTMOR — пополнить боезапас.
SHOESIZE — увеличивает ноги у персона-



жей.

EATGRENZ — увеличивает руки у персонажа.

VERYHIQ — увеличивает головы.

WAAAAAAN — перевернуть экран.

AMATINEE — показать все видеофрагменты.

Bad Boys 2

Не пропускайте заставку. Дождитесь экрана, на котором будет написано **Press Start**. Набирайте следующую комбинацию клавиш: **пробел, D, D, A, A, Q** — открыть все бонусы.

Если код введен правильно, вы услышите звук выстрела. Если нет, попробуйте вместо **A** и **D** нажимать соответственно клавиши "влево" и "вправо". Как можно заметить, эта комбинация соответствует различным клавишам управления. Если коды не активировались, попробуйте переключить настройки управления на стандартные.

Dead Man's Hand

Во время игры нажмите **Esc**. После того как появится меню, нажмите **~** (тильда), чтобы открыть консоль. После этого прописывайте коды.

God — режим неуязвимости.
Invisible — невидимость.
Allweapons — получить все оружие.
Allammo — получить максимальный боезапас.

Loaded — получить все оружие с максимальным боезапасом.

Killpawns — убить всех врагов.

Fly — режим полета.

Ghost — режим прохода сквозь стены.

Walk — отменяет действие предыдущих двух кодов.

Amphibious — возможность сколько угодно находиться под водой.

Teleport — телепортироваться в то место, на которое в текущий момент смотрит камера.

Viewself — вид от третьего лица.

Небольшое замечание: вы не сможете видеть впе-чатываемые коды. Так что если код не действует, попробуйте перенабрать его.

Repton 1

Коды уровней по порядку со второго: **rewards, premier, ostrich, diamond, strayed, prophet, coached, shorter, visible, tuneful, unicorn, readers, connect, cartoon, freedom**.

Unreal Tournament 2004

Коды работают только в одиночном режиме игры. Во время игры нажмите **~** — и можете набирать коды.

Set cheats 1 — мастер-код, необходимый для доступа к остальным кодам.

god — неуязвимость.

allweapons — получить все оружие и патроны.

loaded — получить все оружие.

playersonly — заморозить время (двигается только игрок).

killbots — убить всех ботов.

fly — режим полета.

ghost — режим прохода сквозь стены.

walk — отменяет действие предыдущих двух кодов.

teleport — телепортироваться в то место, куда направлен прицел.

summon xweapons.redeempickup — получить redeemer.

summon xweapons.assaulttrifelpickup — получить assault rifle.

summon onslaught.onsavrilpickup — AVRiL.

summon xweapons.biorifelpickup — biorifle.

summon xweapons.flakcannonpickup — flak cannon.

summon onslaught.onsgrenadepickup — grenade launcher.

summon xweapons.painterpickup — ion painter.

summon xweapons.sniperrifelpickup — lightning gun.

summon xweapons.linkgunpickup — link gun.
summon onslaught.onsminelaypickup — mine layer.

summon xweapons.minigunpickup — minigun.

summon xweapons.rocketauncherpickup — rocket launcher.

summon xweapons.shieldgunpickup — shield gun.

summon xweapons.shockriflepickup — shock rifle.

summon utclassic.classicssniperrifelpickup — sniper rifle.

summon Onslaught.ONSHoverTank — Goliath tank.

summon Onslaught.ONSPRV — Hellbender.

summon xweapons.supershockriflepickup — super shock rifle.

summon Onslaught.ONSHoverBike — Manta hover bike.

summon Onslaught.ONSAAttackCraft — Raptor.

summon Onslaught.ONSRV — Scorpion.
summon OnslaughtFull.ONSGenericSD — TC-1200 (секретная машина).

stat fps — показать FPS.

behindview 1 — вид от третьего лица, чтобы отключить — наберите 0 вместо 1.

addbots x — добавить x ботов.

setname x — сменить имя на x.

switchteam — поменять сторону.

setgravity x — сменить гравитацию на x.

Читательские пасхалки

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, приколы — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате **txt** или **rtf**, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), архивируйте скриншот и текстовый файл архиватором RAR и шлите нам по адресу **kodex@igromania.ru**.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем его на страницах "КОДЕКСА" и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. А если уж вам так хочется подписаться псевдонимом, что прямо невтерпёж, то хотя бы не используйте при его написании всевозможных спецсимволов. Иными словами, мы вряд ли опубликуем на страницах журнала секрет, присланный каким-нибудь **V@SIL1Y PUPKIN**, а вот прикольную пасхалку от **Васи Пупкина** напечатать обязательно.

Да! Самое важное! Если вы проявите активность и будете присылать много интересных пасхалок, то мы в кратчайшие сроки учредим приз на лучшую пасхалку месяца. Что это будет за приз — пока секрет, но мы слабо представляем себе геймера, которому бы он не понравился.



setjumpx — сменить высоту прыжка на x.
 setspeedx — сменить скорость игры на x.
 slowmox — уменьшить скорость игры на x (эффект slo-mo).
 togglefullscreen — сменить режим (полноэкранный или оконный).
 exit — выйти из игры.

Warlords Battlecry 2

Эти коды работают только с версией игры 1.03 и выше. Прямо во время игры набирайте:
 lamatank — неуязвимость.
 lamaseer — открыть всю карту.
 lamanarchmage — получить все заклинания.
 lamawinner — выиграть сценарий.
 lamaloser — проиграть сценарий.

Шестнадцатеричные коды

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказывается о том, как создаются **трейнеры** (часто являющиеся исполняемыми программами на базе шестнадцатеричных кодов).

Механоиды (A.I.M.: Artificial Intelligence Machine)



00676420 — деньги, они же — энергетические кристаллы.

Судья Дредд (Judge Dredd: Dredd vs. Death)

Найдите папку с сохраненными играми. Они будут выглядеть примерно так: **save0.dsg**. Сделайте бэкап той сохраненки, которую планируете редактировать. После этого откройте ее с помощью любого шестнадцатеричного редактора.

С адреса **192 по 1a1** лежат параметры кодов. Замените параметры **00** на **01**. Получите доступ ко всем кодам. Напомню, что использование кодов не дает вам возможности перейти к следующему уровню игры. Кроме того, вам не будут начисляться очки опыта.

1a8, 1b0, 1b8, 1c0, 1c8, 1d0, 1d8, 1e0, 1e8, 1f0, 1f8, 200 — по этим адресам коды всех двенадцати уровней. Если уровень уже открыт, это соответствует коду 01, если нет — 00.



KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Архив всех разделов KODEX ищите в программе **GlobalMania**, которая находится на CD/DVD в разделе "Софтверный набор/Игроманский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!

Beyond Good and Evil

018D4130, 018D4944 — количество денег.
 018D83AC — количество жемчужин. Не рекомендуется ставить больше 100, тем паче что больше вам все равно не понадобится.



Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки использовать для озвучки Windows, текстуры — для создания модов.

Unreal Tournament 2004



<Каталог игры>\Animations — игровая анимация.

<Каталог игры>\Benchmark — сюда будут записываться все результаты использования игры в качестве бенчмарка системы и видеоплаты.

<Каталог игры>\ForceFeedback — параметры отдачи для джойстиков и геймпадов, которые поддерживают эту опцию.

<Каталог игры>\Help — немного картинок и иконок, а также большое руководство к игре в текстовом формате.

<Каталог игры>\Manual — руководство в формате pdf и бесплатная программа его просмотра — **Adobe Acrobat Reader**.

<Каталог игры>\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Music — музыка из игры в формате ogg. Проигрывается почти всеми современными проигрывателями, хотя бы Winamp'ом.

<Каталог игры>\Saves — сохраненные игры.

<Каталог игры>\Sounds — игровые звуки в архивах.

<Каталог игры>\Speech — текст реплик ботов в набирающем популярность формате разметки гипертекста xml.

<Каталог игры>\System — системная папка с основным exe-шником игры и игровым редактором. Также появился дебаггер.

<Каталог игры>\SystemEditorres — ресурсы игрового редактора.

<Каталог игры>\Textures — игровые текстуры.

<Каталог игры>\UserLogs — игровые логи ваших профилей.

<Каталог игры>\Web — все необходимое для создания и администрирования сетевой игры.

Классика

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но интересные до сих пор.

Insane

Коды вводятся в главное меню.

INEEDMOREMAPS — открыть все карты.

FONEKART — секретный уровень.

SPEEDRACER — очень быстрые гонки.

GOKARTZ — маленькие колеса.

BIGFOOTZ — большие колеса.

BIGHEADZ — водители с большими головами.

BOXERZ — водители с большими руками и ногами.

Эти коды вводятся в качестве дополнительных параметров при запуске игры (в своих ярылках или в командной строке):

Nomovie — выключить видеоролики.

Nofullscreen — играть в оконном режиме.

Nomouse — управление без мыши. Не работает в случае запуска в оконном режиме.

Nomutex — позволяет переключаться между несколькими приложениями (Alt+Tab).

Чтобы получить доступ ко всем машинам, начните гонку, поставьте игру на паузу, нажмите Shift и наберите **sanecars**.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть **easter eggs**, в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Wing Commander Prophecy

После того как вы пройдете игру, появятся титры. Затем вы увидите еще и видеоролик, записанный для пре-релиза игры. Кроме того, если вы пройдете игру на максимальном уровне сложности, после ролика вам покажут еще и фотографию команды разработчиков.

Находясь на борту **Midway**, выберите симулятор полета. После этого на экране выбора корабля медленно наберите **ALSWANTSMORESHIPS**. Если вы все сделали правильно, женский голос вас уведомит об этом. В результате вы получите несколько истребителей врагов из **Wing Commander 3**, на которых можно летать. ■

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" — Александр Опальский.

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Макаренков.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ
РОЛЕВЫХ ИГР

Dungeons & Dragons

В апреле Wizards of the Coast разнообразили линейку "Подземелий и драконов" принципиально новым продуктом — Map Folio One. Как и следует из названия, это первый набор географических карт, которые вы сможете использовать в ваших приключениях. В набор вошли 32 карты самых разных уголков необозримой вселенной игры — от загадочных башен до величественных хра-



мов, от тайных пещер до коварных подземелий. Вы можете использовать эти карты как источник вдохновения для новых приключений, для наглядности в процессе игры или в качестве игрового антуража. Стоимость набора карт — 10 долларов США.

На май запланирован выход Complete Divine, которая является продолжением серии "комплитников" для "трехсполовинной" редакции игры. В пособии будут рассмотрены самые разнообразные аспекты служения богам "Подземелий и драконов". В игровом мире боги — могущественные и деятельные существа, способные придать своим приверженцам поистине сверхъестественные способности. Герои, чья искренняя и непоколебимая вера заслужила особые милости богов, вошли в легенды. Причем, чтобы стать реальным приверженцем того или иного божества, вовсе не обязательно быть жрецом или паладином. Из Complete Divine вы узнаете, как сделать из любого персонажа настоящего религиозного фанатика. 192-страничная книга в твердой обложке обойдется в \$30.

Star Wars RPG

Последняя новинка ролевых "Звездных войн" — энциклопедия **Geonosis and the Outer Rim Worlds**. Подобно своему предшественнику, **Coruscant and the Core Worlds**, она состоит из детальных описаний различных планет далекой-далекой галактики. Здесь приведены исчерпывающие игровые и энциклопедические данные по 26 планетам, входящим в так называемые Внешние Миры. Осо-



бий упор в книге сделан на две планеты, знакомые нам по Второму эпизоду звездной саги, — краснокаменный Джеонозис, где произошла грандиозная битва между джедаями и боевыми дроидами, и покрытую водой Камино, родину изящных инопланетян-генетиков. 160-страничная книга в твердом переплете стоит \$30. Линейка "Звездных войн" будет продолжена летом книгой **Ultimate Adversaries**.

Call of Cthulhu

Ожидаемая с самого Нового года шестая редакция игры поступила в продажу в апреле. Впрочем, изменения не настолько значительны, чтобы игроки толпились в магазинах и сметали книги правил с прилавков. Исправлены замеченные ошибки, отдельные места прояснены, добавлены новые иллюстрации — а совместимость с ранее изданными книгами осталась прежней. Весу в шестой Call of Cthulhu 320 страниц при стоимости в \$40.



В апреле же вышла новая версия энциклопедии лавкрафтовской Страны Снов (**H.P. Lovecraft's Dreamlands**). Все мы спим, но только для немногих из нас сны становятся второй (или даже первой) реальностью. Из книги вы узнаете, как создать персонажа для Страны Снов, какие встречи и опасности подстерегают его там, какие боги царят в этом мире. В качестве приятного дополнения в книгу включены шесть "сонных" мини-приключений и цветная раскладывающаяся карта. Также твердая обложка, но страниц только 256, поэтому просят за Страну Снов 35 долларов.

НОВОСТИ ККИ

Lord of the Rings TCG

Читатели нашей рубрики наверняка заметили, что компания **Decipher**, выпускающая коллекционно-карточного "Властелина колец", всячески пытается разнообразить классическую схему "три расширения в год". Уже вышли так называемые Антологии по первому и второму блокам игры, а также Countdown Collection с эксклюзивными картами Тома Бомбадила, Златеники, Глорфиндейла и Радагаста. В мае игроков ждет очередная новинка — "Отражения" (**Reflections**). Одноименные продукты уже выходили в старых Decipher'овских играх **Star Wars CCG** и **Star Trek CCG**.

"Отражения" "Властелина колец" будут выходить в бустерах по 18 случайно подобранных карт. В каждом таком наборе вы обнаружите карты из ранее вышедших расширений (в том числе не только на английском языке), а также специально отпечатанные и



нигде больше не встречающиеся фольгированные промо-карты. Таких будет выпущено 48 штук — и, по утверждениям "шифровальщиков", они смогут серьезно изменить игру. Чего стоят одни "альтернативные" Хранители (Кольцо теперь можно будет поручить не только Фродо или Сэму) — а ведь кроме них, появятся новые Кольца Власти, новые Палантиры и прочие могущественные артефакты. В "Отражения" войдут и карты из Countdown Collection. Ориентировочная стоимость бустера — 5 долларов США.

Magic The Gathering

Самым денежным из последних крупных турниров был **Pro Tour Kobe Mirrodin Block Constructed**, выигранный Masashiro Kuroda (**Anan Go Deck**). Второе место у Gabriel Nassif (**TwelvePost**), а третье — у Alexandre Peset (**Big Red**). Учитывая, что в первый день примерно половина игроков (110 человек) пришла с **Affinity**, а разнообразных вариантов красного контроля было всего 40, результаты второго дня впечатляют.

Grand Prix Hong Kong — единственный крупный турнир марта в формате **Mirrodin Limited**. Chuen Hwa Tan взял главный приз в размере \$3000. В топ-8 он обошел таких солидных людей, как Gabe Walls и Olivier Ruel. Нельзя не упомянуть и десятки Региональных турниров, проходящих по всему миру в преддверии Национальных Чемпионатов. Пока наиболее охваченные этим действием страны — Германия, Франция и Польша. Россия тоже завершает отбор кандидатов к Чемпионату России 2004 года, не отставая от других стран, а местами и обгоняя их.

Новости **Magic Online** скорее утешают и даже обнадеживают. После полного провала под названием "онлайновый релиз **Darksteel**" все более-менее нормализовалось. По-прежнему работают все **single elimination** турниры на 8 игроков. По-прежнему не работают **Premier Events**. Зато перепрограммирование старого и написание нового серверов идут полным ходом. ■

Колонизаторы. Карточная игра

Жанр: карточная экономическая стратегия ■ Издатель: Хобби-игры / Kosmos ■ Распространитель: Хобби-игры ■ Сайт: www.hobbygames.ru ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 1 час ■ Язык игры: русский



Никто, даже сам автор игры Клаус Тойбер, не знает, где расположен остров Катан и остров ли это вообще, однако вот уже десять лет это название не сходит с уст прогрессивной мировой общественности, состоящей из любителей хороших настольных игр. Доподлинно известно, что всемирную известность Катану принесли его «Колонизаторы». За Колонизаторами на острове появились Мореплаватели, затем началось бурное развитие Рыцарей и Городов. Наконец, Катан стал совсем тесен — и с него к далеким звездам стартовали космические корабли, носившие гордое название Звездолетчиков Катана.

Не побоюсь предположить, что «катанская» линейка значит для настольных игр приблизительно то же, что серия **Might & Magic** — для игр компьютерных. Правда, до недавнего времени в России была локализована только одна, базовая игра Катана — «Колонизаторы», — а остальные приходилось либо заказывать за границей, либо искать в игровых клубах. Впрочем, катанизация нашей страны, хотя и медленными темпами, но продолжается: недавно в магазинах появилась небольшая коробочка со знакомым логотипом и надписью «Колонизаторы. Карточная игра». Каждого открывшего ее ждет удивительное путешествие в таинственный мир Катана... нет, не в том смысле, что внутри лежат сильнодействующие галлюциногены. Внутри лежит огромное количество квадратных карточек (если будете играть часто, лучше их сразу заламинировать), книжка правил, два непонятных жетона и два кубика. Что со всем этим делать, я сейчас вам вкратце расскажу.



Прежде всего, найдите действительную большую стол. Классичес-

кого «метр на метр» вряд ли хватит: на игровом пространстве должны непринужденно размещаться минимум 15 карт в длину и минимум 12 карт в ширину; не забудьте также про место для пива и пиццы (сока и булочки). Затем рассортируйте карты: один игрок получает девять карт с синим гербом на рубашке, другой — девять карт с красным, в отдельные стопки кладутся карты дорог, деревень, городов, областей и событий (их также можно отличить по рисунку на рубашке); все остальные карты получают гордое название карт развития и раскладываются в пять приблизительно одинаковых стопок. Карты с гербами используются для создания владений игрока, которые будут развиваться вширь и вглубь в процессе игры.

Внешне владение выглядит нанизанным на горизонтальную ниточку дороги, проходящей через деревни и города. Сверху и снизу от этой ниточки находятся разнообразные достопримечательности: с открытыми участками соседствуют области (поля, горы, луга, леса, холмы, горный поток), с поселениями — разнообразные сооружения, постоянные дворы с рыцарями и гавани с флотилиями.

Ход начинается с броска кубиков, коих два: событий и производства. Сначала рассматривается результат первого — от него зависят приятные или не очень происшествия:

рыцарский турнир, прибыльная торговля, нападение разбойников, год изобилия или же действие карты события из отдельной колоды. Затем каждая карта области, число в центре которой совпадает со значением на кубике производства, приносит одну единицу своего ресурса (зерно, руда, шерсть, древесина, кирпич, золото).

После получения ресурсов можно приступить к их трате. С одной стороны, на развитие вширь — прокладывание новых дорог, строительство городов и деревень, открытие новых территорий. С другой — на развитие вглубь: улучшение поселений зданиями, рыцарями и флотами. Причем все эти улучшения представлены картами развития, случайным образом поступающими в руку игрока из пяти разных стопок. Кроме них, на руку приходят карты действий, с помощью которых можно одновременно помочь себе или подгадать противнику.

Выигрывает, как и в настольной игре, зависит от победных очков: для победы надо



Зодчий
Каждый игрок может обменять 1 карту в руке на карту по своему выбору из любой стопки развития.



Караван
Обменяйте 2 своих ресурса на 2 любых ресурса.



Поджигатель
Бросьте кубик. Если выпало 1-5, противник должен вернуть свое здание по вашему выбору в руку. Если выпало 6, вы должны вернуть свое здание по выбору противника в руку. Защищенная карта: «Енисей».

набрать их 12. Очки приносятся городами, деревнями, некоторыми зданиями, а также двумя жетонами, которые выдаются за особые достижения в развитии своих владений.

Нельзя не отметить оформление игры — иллюстрации сделал знаменитый на Западе художник Франц Фовинкель.

Петр Тюленев



Геймплей	***** (6)
Игровой мир	***** (7)
Художественный дизайн	***** (8)
Качество изготовления	***** (7)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	*****7

e-mail рубрики: vnescmp@igromania.ru

Star Trek CCG

Жанр: коллекционная карточная игра ■ Издатель: Decipher ■ Распространитель: Саргона ■ Сайт: www.decipher.com ■ Количество игроков: 2 ■ Длительность партии: 1 час ■ Язык игры: английский

В прошлом году широко отмечалось десятилетие матери всех ККИ — Magic The Gathering. В этом году, совершенно неожиданно для большинства российских любителей этого игрового жанра, подобный юбилей случится со второй по древности из ныне живущих ККИ — Star Trek CCG. Впрочем, читатель внимательный и постоянный наверняка припомнит, что в одной из позапрошлых годов "Маний" уже появлялся обзор карточного "Звездного пути".

Но тут надо сделать одно небольшое отступление: "Трек" два года назад и "Трек" сегодня — это одновременно и одна и та же игра, и две разные. Дело в том, что любая игровая карточная механика при регулярном выпуске расширений и дополнений за несколько лет истощает себя и требует все больше дополнительных надстроек (наиболее ярко сей процесс виден на примере Star Wars CCG от той же Decipher, причем, знатоки "Магии" могут проследить его и в этой игре). Для реанимации "Звездного пути" "шифровальщики" предприняли радикальную меру: выпустили полтора года назад Вторую редакцию игры с несколько измененными правилами, но по большей части совместимую и со старыми правилами, которые стали называть Первой редакцией. О последней мы уже рассказывали (пропустившие журнальный обзор смогут найти его



на нашем CD/DVD), а о Второй редакции, увидевшей уже четыре расширения (включая базовый сет) и в прошлом месяце появившейся в России, пойдет речь сейчас.

Механика Star Trek, в отличие от "Магии", в первую очередь построена на качествах самих карт, а не на параграфах книги правил. Одни карты обладают тем или иным качеством, другие позволяют с ними что-нибудь проделывать. Простейший пример качества — принадлежность карты, скажем, персонажа, к той или иной политической силе мира "Звездного пути". Какая-нибудь другая карта может для своего действия требовать, чтобы вы командовали определенным персонажем (например, клингоном, ромула-

нином или гражданином Федерации). В число других качеств входят раса, временной промежуток, принадлежность к той или иной группе и даже умения персонажей. Благодаря такой "качественной" системе игроки могут составлять самые разные колоды, заточенные под тот или иной набор качеств.

Карты игрока состоят из трех частей. Во-первых, это миссии, которых у каждого по пять. Миссия чаще всего представляет собой космический объект, где происходят приключения "звезднопутейцев". Одна из миссий — штаб-квартира, где вводится в игру большинство карт. Во-вторых, это стопка дилемм (не менее 20) — разнообразных гадостей, которые вы будете подкидывать персонажам противника. В-третьих, это собственно ваша не менее чем 35-карточная колода из карт персонажей, звездолетов, событий, снаряжения и прерываний. Цель игры — с помощью всех этих замечательных сущностей выполнить несколько своих миссий на сумму 100 и более очков. При этом надо быть готовым к тому, что, как только ваши персонажи полезут на их выполнение, противник подкинет им дилемм, могущих серьезно потрепать ваши силы и даже сорвать попытку. Другой, более прямой способ взаимодействия между противниками — объявление наземного боя или космического сражения. Впрочем, сделать это можно только с помощью определенных карт, которые и определяют результаты столкновения. В целом не может не радовать, что игра не только не ограничивается "тупой боевкой", но и делает эту "тупую боевку" далеко не оптимальным способом выиграть.

Подробный разбор правил и вышедших расширений Второй редакции игры, а также другие полезные материалы — как всегда, на нашем CD или DVD-диске.

Петр Тюленев

MAGIC THE GATHERING

Кризис современного Standard Constructed: "Что делать?"

Для большинства из нас лихорадка Региональных Чемпионатов уже давно позади. Однако это совсем не повод откладывать текущий Standard Constructed в долгий ящик. Ведь впереди еще Национальные Чемпионаты России и Украины, пара месяцев существования этого формата в реальной "Магии" и на месяц больше — в онлайн-овой. Так что поводов прогреть старые косточки еще будет предостаточно.

Этот формат преподнес нам такие забавные колоды, как *RavagerAffinity*, *TwelvePost* и *Big Red*. А уж про замечательную карту *Skullclamp* и то, как она изменила текущий метагейм, можно смело писать отдельную статью. Можно просто вспомнить о печальной судьбе доминировавшего в предыдущем формате UW-контроля, чтобы оценить силу этой карты. Особое внимание хочется обратить на неожиданно возрожденные колоды — *AstralSlide*, *GoblinBidding* и *Elves*. Если первая из них претерпела весьма серьезные изменения, то последние две остались почти без изменений. За исключением добавки *Skullclamp*.

Первым делом мы поговорим о наиболее

выдающейся колоде современности, которая способна выступать на равных с большинством оппонентов из современного Extended, состоя сама фактически только из карт *Mirrodin*-блока. Понятное дело, что речь о *RavagerAffinity*. Далее следуют колоды, созданные исключительно для уничтожения своего единственного и опаснейшего противника, о котором речь выше. Составить одну из таких вы сможете и сами — надо просто отыскать все карты, уничтожающие вражеские артефакты, причем желательно — пачками! И в конце уделаем время тем колодам, которые наивно рассчитывали на честную борьбу — наследие ушедших времен.

Конечно, вас ждут разнообразные деклесты, мнения избранных профессиональных игроков, статистические оценки прошедших турниров и многое другое. Но помните, что все это — уже вчерашний день. А один очень умный человек говорил: "Готовиться надо к победе на завтрашнем турнире, а не на вчерашнем"! Не обманитесь в своих ожиданиях!

Антон Курин

Читайте большой материал о MTG на диске в разделе "ИнфоБлок".

Геймплей	***** (8)
Игровой мир	***** (9)
Художественный дизайн	***** (7)
Качество изготовления	***** (10)
Оригинальность	***** (10)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	***** 9



Олег Полянский

В текущей "Почте" мы с вами поговорим вот на какие животрепещущие темы: как "Игромания" помогает людям избавиться от курения; какова текущая ситуация с пиратством у нас и по всему миру; что делать, если вашей любимой игре поставили на балл меньше, чем положено; как влияет на ваше подсознание 25-й кадр; что делать с ненавистью с консолям; как мы тут распределяем статьи и как, вообще, делаем журнал. Подборка, по моему, получилась весьма бодрая. Собственно, не вижу оснований долее оттягивать ваш стрелителный рейд по долинам и по взгорьям раздела. Шашки наголо — и вперед!

P.S. Да, ничего, если с нами тут Джон Ромеро побудет? А? Пускай уж старик Джон поглядит на вас с фотографии, пока вы будете изучать рубрику.

Письмо номера

"Игромания" поможет вам бросить курить!

Здравствуй, "Игромания"!

Хочу тебя поблагодарить, так как именно благодаря тебе я наконец-то бросил курить! Все очень просто: денег на журнал постоянно не хватало, и тут пришла светлая мысль: НАДО БРОСАТЬ. И вот свершилось. На апрельский номер уже накопил, сейчас собираю потихоньку на новую видеокарту. Такие дела.

С уважением, Владимир "Shredder"

Болгов (shredder@box.vsi.ru)

P.S. Совет всем: Хочешь бросить курить — читай "Игроманию"!

Олег Полянский

Помнится, пару номеров назад я писал в "Почте" о том, что наши идеи каким-то магическим образом синхронизируются с письмами читателей. То есть, скажем, стоит нам задумать новую рубрику — как тут же приходит два-три письма с просьбой именно о такой (или примерно такой) рубрике. Не устаю поражаться этим совпадениям! Так вот — к чему это я... А к тому, что есть у нас одна идея на тему "Игромании" и курения. Точнее — антикурения. Дальше распространяться не стану — когда соберемся эту идею реализовать (если соберемся), вы первыми все узнаете/увидите.

Письмо №1

Пираты среднерусской возвышенности

Хочу поднять возможно не новую, но очень важную тему — пиратство. Нет, речь не идет об играх вроде "Корсары 2" или еще о каких-либо, связанных с пиратами, речь идет о нелегальном копи-

ровании тех или иных игр или программ. Возможно, в столице эта проблема стоит не так остро, но в регионах львиная доля игр, музыки, фильмов, программ — пиратские. Конечно, видно, что в магазинах компакт-дисков, где изначально 100% продукции было пиратской, сейчас постепенно переходят на легальную продукцию. Отчасти это происходит из-за того, что отечественные компании издают свои и некоторые зарубежные игры по пиратским ценам, отчасти оттого, что доходы населения постепенно растут. Т. е. и продавцы, и покупатели постепенно обращают свои взоры к законным компактам. Другое дело, что 30 у.е. за игрушку готов выложить пока далеко не каждый. Еще один интересный факт — некоторые одноклассники и знакомые, запустив CD-RW привод, начали, без преувеличения, копировать все подряд — что надо и что не надо, совершенно без разбора, в том числе и без того пиратские диски (!). Причем не штучно, а десятками. У одного знакомого на всю его коллекцию примерно в 40 компакт-дисков приходится 3 или 4 лицензионных диска (купленные вместе с компьютером), а остальные — скопированы на обычные болванки. Это он накопировал примерно за месяц (!), а что будет через год?.. Лучше бы он пошел и купил такой же диск какой-нибудь отечественной компании, которая занимается распространением игр — за 100 р. можно приобрести лицензионный диск, хотя и не каждый.

Я хоть и новичок в программировании, но мне понятен труд программистов — создать хорошую игру или программу действительно очень тяжело. Программисты тоже хотят кушать, поэтому мы (все пользователи компьютера, программисты, геймеры и пр.) должны переходить на цивилизованный рынок. Я бы с удовольствием пошел бы сейчас и купил бы StarCraft рублей за 500-700, если бы была нормальная, переведенная, полная версия, да нет в городе таковой!.. И долго такое будет твориться на нашей необъятной Родине?

С уважением, Олег Николаев
(onicolaev@yandex.ru)

Олег Полянский

Уважаемый тезка — вы затронули крайне обширную и непростую тему. Программно-игровое пиратство — неизлечимая болезнь нашего с вами технократического общества. Даже в США, где у народа с доходами дело обстоит, мягко говоря, получше, чем в России, на пиратском рынке отовариваются порядка 25% всех потребителей софта и игрушек. В Европе к интеллектуальной собственности относятся менее серьезно — уровень пиратства по европейским странам составляет от 30 до 50 процентов. В России услугами хромых и одноглазых парней с говорящими попугаями на плечах беззастенчиво пользуется 80—90% населения. Но мы, кстати, не рекордсмены — россияне уверенно опережают Китай, Вьетнам, Индонезия и еще пара стран третьего мира.

Я дал эту картину для того, чтобы вы поняли — это проблема не российского, а общемирового уровня. Пока не изобрели универсального метода борьбы с пиратством — пиратство будет существовать. Другое дело, что его уровень может существенно варьироваться в зависимости от того, насколько богато население в конкретной стране и какие меры по борьбе с пиратством принимает ее правительство. Насчет нашего богатства, думаю, и так все ясно. Насчет мер же могу сказать, что они выглядят крайне поверхностными, а подчас даже смешными и нелепыми. Редкие налеты милиции на компьютерные рынки, закрытие ларьков с пиратской продукцией, визиты в офисы отечественных пиратов — все это носит хаотический, бессистемный характер. А если и появляется толковый закон по борьбе с пиратством, то чиновники и представители силовых ведомств немедленно ставят его на службу своему карману. Механизмы объяснять не буду — они достаточно известны. Посетую только на то, что пока у нас не покончено с коррупцией и взятками (и здесь мы существенно отстаем от Европы и Америки) — никаким пиратам не светят заслуженные пять лет с конфискацией.

Что же касается отечественных разработчиков и издателей игр — у них дела обстоят не так плохо, как может показаться. Конечно, они много теряют на том, что пираты зачастую выбрасывают на рынок хитовые игры раньше, чем издатели успевают напечатать свой тираж этих же игр... Но невысокие цены на официальную продукцию, которые стараются держать издатели, и высокое качество переводов-локализаций стимулируют потребителя покупать именно ее. Образно выражаясь, издателям все лучше и лучше удается "перетягивать одеяло на себя". По мере охвата ими рынка и развития экономики страны доля официальной продукции становится все больше. Кроме того, пираты, как правило, не рискуют нелегально издавать игры, которые сделаны российскими разработчиками. Они знают, что в этом случае их участь будет печальна, так как компания-издатель натравит на них всех собак, каких только породило наше законодательство.

С программно-софтовой продукцией дело обстоит сложнее. Выход российской игры — заметное событие, происходящее не так часто. Современную игру не издашь на одном компакт-диске в сборнике "500 лучших игр" — размер не позволит. Тогда как программы от российских фирм и появляются чаще, и весят меньше — за счет чего их куда легче "пиратить". Так что компании-производители программы, увы, приходится мириться с тем, что изрядная часть пользователей неизбежно познакомится с этой программой нелегальным путем. Впрочем, некоторые компании считают распространение пиратами своей продукции своеобразной рекламой. Мол, пользователь купит программу на пиратском компакт-диске, она ему понравится, и новые версии он из уважения будет приобретать законным путем. А если и не будет — то хотя бы узнает о существовании фирмы-производителя, что тоже неплохо: вырастет

известность марки.

Кстати, судя по постоянно доносящимся с разных сторон слухам, та же Microsoft не особо парится по поводу того, что подавляющее большинство пользователей Windows даже и не думают покупать новые версии ОС как-то иначе, чем на пиратских рынках. Говорят о том, что доход от различных более-менее крупных коммерческих организаций, которым проще поставить себе лицензионные "Винды", чем потом таскаться по судам, составляет вполне приличную сумму и дает оборот, которым довольны в центральном офисе Microsoft. Распространено также мнение о том, что нелегальное распространение Windows по бросовым ценам — бесплатная и весьма желанная для Microsoft реклама этой операционки. Ведь если на ней сидит вся страна, то это означает одно: фактическую монополию. И по сравнению с этим урон от пиратов не так уж важен.

Письмо №2

Субъективность объективности

Здравствуйте, уважаемая редакция! Я решил написать вам о системе оценок в игровых журналах. На мой взгляд, они не слишком объективны. Вот, например, два компьютерно-игровых журнала: "Игромания" и некий журнал "X". В первом моему любимому квесту Runaway: A Road Adventure поставили 8 баллов, а во втором — 9. То же самое со второй моей любимой игрой — Cultures 2: The Gates of Asgard. Получается, что оценка зависит только от мнения нескольких человек, составляющих редакцию, причем у разных журналов мнения разные. Но ведь это не значит, что там игра лучше, а здесь хуже?

Возможно, я в чем-то и не прав. Выразите, пожалуйста, свое мнение по этому поводу.

Holmes (sherlock_holmes@mail.ru)
P.S. "Мания" — RULEZZ!!!

Олег Полянский

Первым делом отвечу по поводу объективности вообще как таковой. Дело в том, что ее, в принципе, не существует. Любое мнение, порожденное человеческим мозгом, субъективно по определению. То есть является продуктом мышления того субъекта, который его породил. И стопроцентно совпадать с мнением другого субъекта не может. Потому что мозг у этих двух субъектов разный. И сознание, значит, разное. И менталитет. И все такое прочее, что в мозге содержится.

В силу всего сказанного можно утверждать, что человека, способного выдавать некие "объективные" мнения, на Земле не было, нет и не будет. Поэтому "объективным", как правило, считается усредненное мнение большинства. А "субъективным", или предвзятым, называют такое мнение, которое резко отличается от мнения большинства. Вот такие пироги.

Что же касается оценок конкретных игр в конкретных журналах — за других говорить не могу, могу сказать только за "Игрома-

нию". При выставлении рейтинга мы руководствуемся вполне конкретными критериями. Рейтинги, как правило, выставляют совместно автор и редактор, тщательно обдумывая, что поставить. А иногда к этому еще и редакционный народ привлекается. Так что наша оценка в большинстве случаев соответствует тому, что действительно заслуживает игра. Бывают, конечно, уклоны в ту или иную сторону... Но они нечасты.

Отвечая на ваш главный вопрос, могу с уверенностью заявить: да, "это" вовсе не значит, что там игра лучше, а здесь хуже. Игра, несомненно, никак не меняется от того, кто и во что ее оценивает. Зато вы можете сделать выбор — оценке какого издания вы доверяете больше. Или, к примеру, читать сразу несколько изданий, чтобы самостоятельно делать вывод о том, покупать игру или нет.

Письмо №3

Паранойя 25-го кадра

Здравствуйте! Я очень много слышал о том, что человек воспринимает только 24 кадра, а уже 25-й действует на подсознание. А в современных компьютерных играх количество кадров в секунду, т.е. FPS, может достигать и 150, и 200, и даже больше. Так что же, если я сижу за компьютером не менее 5 часов в день, то почему я до сих пор не хожу и не строю из себя донна Сальери и не убиваю направо и налево, как какой-нибудь Версетти?

В общем, объясните как можете, почему так и как это понять.

Иноземцев Вячеслав aka Visor
(visorgod@mail.ru)

Олег Полянский

Лично я не могу точно сказать, является ли так называемый "25-й кадр" реально действующим фактором или широко рекламированной мистификацией. Учитывая свою, мягко говоря, невысокую компетентность в этом вопросе, выдавать свое мнение за истину в последней инстанции было бы с моей стороны просто некультурно. Однако, насколько я знаю, "проблема 25-го кадра" связана с телевидением, а вовсе не с компьютерными играми. Дело в том, что существующая система телевидения подразумевает обновление изображения на экране телевизора с частотой 24 раза в секунду. В незапамятные времена в народе пошла активно подогреваемая прессой слухи о том, что существует некий 25-й кадр, в который можно закладывать информацию, которая идет напрямую в подсознание, минуя фильтры сознательного восприятия. Ну, вроде того, как Тайлер Дерден в "Бойцовском клубе" вклеивал во вполне приличные киноленты крайне неприличные кадры. И зрители эти кадры не видели (слишком уж быстро они мелькали), но в подсознание изображение с этих кадров попадало. И, попав, оказывало свой эффект.

Примерно то же самое и подразумевают, когда говорят о 25-м кадре применительно к телевидению. Существует этот пресловутый

БЛИЦ-ОПРОС

Первая игра, которую ты увидел?

Как это ни смешно, Prince of Persia. А чуть позже — Dangerous Dave.

Чем ты занимаешься в "Игромании"?

Пишу тексты, езжу к разработчикам, пристаю к верстке и ношу гордое звание интеллигента.

Как давно ты пишешь?

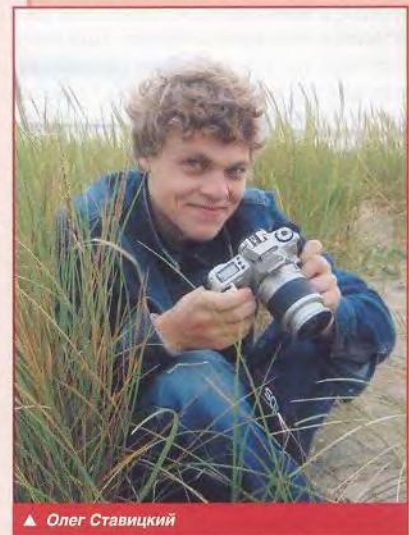
В шестом классе писал хоррор-рассказы; в одиннадцатом писал сочинения себе и одноклассникам. Примерно тогда же начал публиковаться.

Лучшая игра в этой галактике?

Первые две части Alone in the Dark, однозначно.

Чем ты занимаешься, кроме журналистики?

Периодически рисую обложки для дисков.



▲ Олег Ставицкий

кадр или нет — черт его знает. Я телевизор не смотрю и поэтому на данном вопросе не заморачиваюсь.

Теперь что касается компьютерных игр. Если FPS в игре достигает 150 кадров — это вовсе не означает, что 25-й, 50-й, 75-й, 100-й и так далее кадры содержат в себе какую-то зловещую информацию, которая влияет на подсознание. Ведь в данном случае "25" — это не более чем порядковый номер конкретного кадра, мелькнувшего на экране в конкретную долю секунды. Он по определению не должен отличаться ничем особенным от 24-го, 26-го или 149-го кадра. Хотя, теоретически, в играх можно реализовать технологию, аналогичную технологии 25-го кадра в телевидении (если эта несчастная технология вообще существует). Но занимается этим кто-то или нет — сказать не могу. И не знаком с людьми, которые смогут.

Что же до донна Сальери и Томми Версетти... Как уже говорилось, 25-й кадр вроде как должен напрямую влиять на подсознание, минуя сознание. Если же вы осознаете то, что происходит на экране, — вы можете это осознание контролировать. То есть выбирать осознанно — строить из себя донна

Сальери или нет, убивать направо и налево, как Версетти, — или нет. А раз ситуация осознается — к 25-му кадру она отношения не имеет, по идее.

Однако еще раз уточню, что все вышесказанное — не более чем предположение, высказанное человеком, который меньше всего в жизни интересовался 25-м кадром.

Письмо №4

Консоли маздай

Здравствуй. Пишу про свою ненависть к консольным играм и их индустрии вообще.

Первое — зачем они портят нашу (игроков на PC-платформе) жизнь? Вот, например, история с Xbox и Star Wars: Knights of Old Republic, когда дядюшка Билли заплатил бабосы и отсрочил выход KoTOR на PC. Но теперь это в норме! Пятый GTA для PC выйдет, по-моему, дней через 200, а консольщикам осталось ждать меньше, если только они уже не играют в него прямо сейчас! Еще меня оскорбляет то, что если игра разрабатывается для PC и консолей, то ее "затачивают" под консоль (графика, сюжет, управление; редкое сохранение, например — Return of the King или разрабатываемый Star Wars Battlefront).

Оскорбляют запоздалое и некачественное портирование (Onimusha). Лично я всегда считал, что PC — это главная игровая платформа, а остальное это так, — для ламаков.

Теперь они пробрались и в Интернет, на наши сетевые серверы. Главный вопрос: почему мы являемся вторым сортом? Порой игры разрабатываются, используя весь потенциал приставок, но на PC некоторые места оказываются весьма слабоваты. Опять же, Return of the King: почему там нет торговли как в нормальной ролевухе (на моем боксе мне обеща-

ли ролевуху), никаких навыков, бешеная камера, нельзя нормально сохраняться... В общем, я считаю, что они испортили игру. При такой-то красивой картинке — такой геймплей. А я еще мечтал о чем-то напоминающем Morrowind со всей его свободой.

Enkeem, (enkeem@sura.ru)

Олег Полянский

Ну что тут можно сказать? С одной стороны, вы, Enkeem, правы — те игры, что выходят сначала на консолях, а потом на PC, действительно, часто бывают заточены под консоль. А при портировании разработчики мало учитывают особенности "персоналки". И многие хиты мирового масштаба выходят на консолях раньше, чем на нашей с вами любимой платформе, — все это правда. Но, подозреваю, с этой правдой мы с вами ничего поделать не можем. Все эти проблемы существуют уже бог знает сколько лет и будут существовать до тех пор, пока не появится некая Единая Игровая Платформа, которая покорит сердца всех геймеров на планете. Поэтому стоит расслабиться и принять ситуацию такой, какая она есть. Что толку переживать, враждовать и оскорбляться, если это все равно не даст никакого эффекта, кроме расстроенных чувств?

С другой стороны — игрокам на PC тоже есть чем гордиться и чему радоваться. Многие проекты, ставшие на PC абсолютными хитами, просто невозможно толково реализовать на приставках в силу серьезного различия интерфейсов. Делать приставочным джойстиком все то, что мы делаем мышью, — занятие не для слабонервных. Да и вообще — "персоналка" как игровая платформа обладает массой возможностей, которые приставкам и не снились. Думаю, эти возможности вы и сами сможете перечислить, при желании. Так

что, если вы выбрали хранить верность PC, просто найдите побольше поводов радоваться своему выбору.

Письмо №5

Редакционные споры

Здравствуй, любимая сердцу редакция "ИГРОМАНИЯ"!

"Почта" стала намного интереснее, и мне впервые захотелось написать тебе. На днях назрел у меня один вопрос. Бывают ли в редакции споры (а то и что похуже) по поводу: "Сам пиши рецензию на эту аркаду, а я буду писать на Макса 2!", "Нет, я буду писать на него рецензию!", "Да ты даже первую часть до конца не прошел!" или "Я не играю в гонки, и не могу писать на них рецензию" и т. д. Или, наоборот, у вас все спокойно и некоторые пишут рецензии на игры, жанры которых они терпеть не могут. Мне кажется, узнать это будет интересно многим читателям. Огромное спасибо за ваш чудотворный журнал!

Russo (rusik000@list.ru)

Олег Полянский

Ну, в общем-то, нам не очень хотелось об этом говорить... Дело внутреннее, знаете ли, редакционное... Но раз уж вопрос всплыл — придется отвечать.

Бывает у нас, откровенно говоря, по-всякому. Спорят, конечно, много. До драки иногда доходит. Обычно дело происходит так. Редактор созывает авторов и говорит им: мол, ребята, есть у меня такая-то игра. Например, "Макс Пейн два". Кто больше всех хочет про нее написать? Тут, само собой, начинают раздаваться крики "я хочу", "нет, я!" и так далее. Потому что про Макс Пейна писать хотят все, поголовно. Тогда редактор, видя такое оживление, бросает диск с игрой в толпу и спокойно так говорит: мол, кто диск присвоит, того и тапки. Само собой, немедленно начинается жуткая потасовка — приятно посмотреть! Но рано или поздно из всеобщей свалки выплывает победитель с диском в оставшихся зубах. Он-то и пишет обзор.

А еще бывает, что игра-то не ахти, а писать надо. Тогда редактор тычет наугад пальцем в список авторов. В кого попадет — тот и пишет. Бывает, конечно, что автор поначалу не вполне осознает ситуацию и что-то мычит про сдачу сессии или внезапную болезнь. Тогда уже редактору приходится автора вдохновлять. Методы есть разные. В основном идут в ход бытовые приборы. Паяльник или там утюг — они всегда в хозяйстве пригодятся, знаете ли. Такие дела.

...Ну а если серьезно — редактор всегда знает, какие игры какой автор предпочитает, в каких разбирается и про какие может написать лучше прочих. Исходя из этого — и распределяет весь игровой поток. Нередко, впрочем, бывает, что автор сам обращается к редактору с просьбой отдать ему на растерзание ту или иную игру. Обычно редактор идет навстречу — ведь если человек просит, то не просто так. Значит, он эту игру ждал. Значит — выйдет во все детали и напишет отличный обзор.

Само собой, мы никогда не дадим автору

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

"Ждать или не ждать?"

Пытаясь понять причину своего прохладного отношения к новым играм (не считая несовместимость последних с работой и учебой), пришел к такому выводу. Последняя игра, в которую с упоением играл, была The Elder Scrolls III: Morrowind. И отчасти своим геймплеем эта суперигра обязана издателям в России. Я до сих пор не могу осознать того объема работы над литературным(!) переводом всего и вся в игре. И хочется верить, этот тита-

нический труд был оценен по заслугам. А теперь взгляните на свежие игры, вышедшие, скажем, за последние полгода. Локализаций таких суперхитов, как GTA: Vice City, Max Payne 2, Star Wars: The Knights of the Old Republic, Silent Hill 2-3 просто НЕТ!

Чтобы достойно локализовать перечисленные игры, потребуется немало души, времени и, возможно, денег. Почему же наши издатели за это не берутся, а продолжают клепать: 1) всякий вторпродукт, 2) игры, требующие только перевода главного меню, интерфейса и т.д.? Неужели качественные проекты не окупаются?

Лично я раньше предпочитал играть именно в хорошо локализованные игры, что на порядок добавляло им играбельности. Теперь же возникает вопрос: какой смысл месяцами ждать локализации, чего, возможно и не случится, если я прямо сегодня могу купить пиратский диск с новой игрой (причем объем работы пиратов над игрой не уступит работе официального издателя)?

Вот такие грустные мысли и выводы напрашиваются.

Den (spbmail@mail.ru)



игру того жанра, который ему несимпатичен. Ибо страшно даже вообразить, что может написать человек, который не только не "варит в теме", но и еще, к тому же, недоволен тем, что его заставили на эту тему писать. Мрак это получится, а не статья. А нам мрак не нужен. Так что — при распределении игрового руководства вполне очевидной логикой.

Письмо №6

Как делается журнал

Здравствуй, редакция журнала! Мы с друзьями учимся в 10 классе и активно почитываем ваш журнал! Недавно нас посетила мысль: "А что, если начать самим выпускать журнал?" Подскажите, пожалуйста, какое программное и техническое обеспечение для этого требуется? И как вообще идет процесс создания журнала?

Alexey (lex1909@ngs.ru)

Олег Полянский

Если только перечислять, то все выглядит очень просто. Техническое обеспечение — современные компьютеры, объединенные в локальную сеть, и принтер для предварительной печати. А программное обеспечение можно использовать, например, такое. Раз — Excel, чтобы составлять в нем план номера. Два — Word или другой текстовый редактор, чтобы писать в нем статьи. Три — программа вроде HyperSnap или FRAPS, чтобы "щелкать" скриншоты из игр. Четыре — Photoshop, чтобы обрабатывать скриншоты и фотографии. Пять — программа для верстки (мы используем QuarkXpress). Верстка — это, если вкратце, создание электронной версии тех страниц, которые вы потом видите в журнале. Создаются страницы так: в QuarkXpress вставляется текст, потом вставляются в нужные места картинки, потом все это выравнивается до нормального вида.

Процесс создания журнала идет следующим образом. Авторы пишут статьи. В оговоренный срок сдают их редакторам. Редакторы их, понятное дело, редактируют, доводя до необходимого качества. Статьи от редакторов поступают главреду, то есть мне. Я их смотрю

и либо отсылаю обратно на доработку, либо, если все нормально, — шлю их корректору. Корректор исправляет грамматические, орфографические и другие ошибки, иногда вылавливает баги, которые пропустил редактор. Дальше — кидает статьи в специальную директорию. Оттуда их берут дизайнеры-верстальщики и начинают верстать. Сверстанные статьи проверяет редактор (правильно ли поставили скриншоты, заголовки и прочее). Потом их распечатывают на принтере — и их еще раз осматривает корректор. Потом, после корректора, смотрю я. Внес необходимые правки, мы объявляем статьи готовыми.

Когда весь журнал сверстан и проверен — страницы отдельными блоками перегоняются в типографию в далекой Литве. Что делают с ними там — Великая Типографская Тайна. Факт в том, что через пару недель к нам в Москву приезжает грузовик. А в нем — сто двадцать с лишним тысяч экземпляров "Игромании", новеньких и блестящих.

Собственно, вот. Техническую сторону дела я описал. Но за ней стоит еще, без преувеличения, титанический труд всего коллектива "Мании". И если расписывать его, то можно навалять целый трактат. Но трактат я валять не настроен, поэтому скажу коротко: журнал делать интересно. Так что мы тут не скучаем.

Мы в Сети

Олег Полянский

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномастные окологровые сайты, созданные нашими креативными читателями. Сегодня у нас просто аншла!

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.computergames.narod.ru

Мой сайт посвящен компьютерным играм, есть интересные программы и дополнения к играм. Большинство материалов я

брал из вашего замечательного журнала.

2. <http://canabis-team.narod.ru>

Приколные моды для GTA: Vice City.

3. www.stormteam.ru

StormTeam — это сайт, посвященный модмейкингу. Проект существует уже почти 2 года, но сайт открылся недавно. Сама команда занимается разработкой модов к Warcraft. У нас уже есть один законченный коммерческий проект, и еще 3 находятся в разработке. На сайте имеется архив карт, статей, утилит и прочих полезных файлов, пополняемый нашими авторами. Многие материалы сайта являются эксклюзивными. Помимо прочего, сайт обладает удобной навигацией и приятным дизайном.

4. <http://sait-cheats.narod.ru>

Сайт посвящен читингу, там есть коды, трейнеры, прохождения, флэшки!

5. <http://www.seastorm.nm.ru>

Мы — молодая, но очень способная и быстро развивающаяся команда разработчиков-любителей, нам всегда нужны новые кадры. Наша команда разрабатывает игры морской тематики, и первым проектом является игра SEASTORM.

6. <http://ainte.tora.ru>

Сайт посвящен проблемам искусственного интеллекта. Аскетический дизайн способствует быстрой загрузке страницы. Особое внимание рекомендую обратить на генераторы текстов — хорошее настроение обеспечено.

7. <http://freeinet.amillo.net>

"Freelnet forum". Главная тематика форума — бесплатный интернет, но также на нем обсуждаются игры, компьютеры, музыка, кино, литература и многое другое. В общем, всем геймерам и интернетчикам посвящается!

Олег Полянский

Может быть, теперь кому-то станет интересно, как мы делаем компакт и DVD? Если да — пишите, расскажем. Если нет — тоже пишите. Расскажем про что-нибудь еще. Тем, в конце концов, неисчерпаемое количество.

Почтовый раздел

подготовил Олег Полянский
Для писем: mail@igromania.ru

ОПРОСЫ НА WWW.IGROMANIA.RU

Играет ли женская половина вашей семьи в компьютерные игры?

Конечно, в разгар весны именно этот опрос больше всего просился в "Почту". Итак, проведем небольшой анализ. Среди наших читателей-геймеров сравнительно много девушек — целых 6%. Немалая доля муж-

ской аудитории обрела счастье с девушками, которые тоже не чужды играм, — их 12.9%. А играющих дам среди родственников читателей так и вообще изрядное количество — целых 27.7%! Если сложить все это вместе, то получится внушительная сумма в 46.6%. Это, конечно, не значит, что почти половина играющего населения в

стране — женщины, но все-таки результаты куда лучше, чем можно было предположить. Прекрасный пол понемногу подтягивается в стан геймеров — и это, безусловно, здорово.



Я сама эта половина, и обожаю играть	61 (6%)
Да, иногда я разрешаю поиграть своей девушке	131 (12.9%)
Да, иногда я доверяю поиграть маме, бабушке, сестре, теще...	281 (27.7%)
Нет, не играет, потому что не хочет	434 (42.8%)
У меня в семье нет женской половины	49 (4.8%)
...воздержался...	46 (4.5%)



Анекдотический микс

При проектировании локальной сети клиента важную роль играет грамотная разводка.

:))

И почему персональный компьютер изобрели не русские? Ведь все его устройства общаются между собой только по матери.

:))

Новая сенсация: чуковские хакеры взломали счеты.

:))

— Вы знаете, как называется воинское подразделение, состоящее из восьми ваххабитов?

— Нет.

— Ваххобайт.

:))

— Что такое хард?

— Это то, что можно от души швырнуть об стенку.

— А что такое софт?

— Это то, что можно лишь обругать матом.

:))

Поступило предложение. Надо сделать так, чтобы картинки на порносайтах начинали грузиться снизу...

:))

— Что значит "Грабь награбленное?" — спросил сын своего папу-программиста.

— Это когда пиратский аудиодиск перегоняешь в mp3.

:))

— Зачем компьютеры пищат, когда нажимаешь сразу много клавиш?

— Чтобы будить уснувших на клавиатуре программистов!

:))

Каждую секунду, тыкая в клавиши, мы давим насмерть не менее 1000 микробов.

:))

Разговаривают два активных

пользователя Сети:

— Ну как дела?

— Да как тебе сказать... все нормально, только пальцы болят.

— А с чего вдруг?

— Да вчера с друзьями в чате встретились, так всю ночь песни орали.

:))

Новая акция в нашем магазине: "Купите у нас 1000 мегабайт оперативной памяти — и 24 мегабайта вы получите абсолютно бесплатно!"

:))

— Скажите, нет ли у вас случайно духов с запахом компьютера?

— А вам зачем?

— Хочу хоть как-то привлечь внимание мужа.

:))

— Котенка кому? Качественный. Почти не юзанный, два месяца всего. Укомплектованный. Есть шерсть (веселенькой черно-белой окраски), лапы (4 шт.), усы (несчитанно) и урчальник (встроенный). Сабж обладает функцией мочеиспускания в туалет, лежания на телевизоре свесив хвост на экран и неумной жизнерадостностью. Функция питания отлажена просто на диво: с удовольствием жрет даже хлеб и макароны. И все это счастье я отдаю просто так, для хороших людей не жалко!

— Брендовый? Глюков нет? Апгрейдится? Манибек? Гарантия? Мышь опознает?

:))

Звонок в фирму по продаже компьютеров и комплектующих:

— Здравствуй, у вас жидкие мониторы есть?

— Вам сколько литров: 15, 17, 19...?

:))

— Почему программист любит компьютер больше, чем жену?

— А где ты видел комп, который отвечает: "Отстань, у меня голова болит?"

:))

Беседуют два программиста:

— Блин, вчера мне жена позволила, а модем трубку сняла...

— И что?

— Болтали полтора часа.



:))

Сенсация! Оказывается, ядро Windows XP написано с использованием технологии искусственного интеллекта. И как любое разумное существо, оно пытается работать как можно меньше.

:))

Группа ОМОНцев разогнала толпу бастующих программистов до 1 гигагерца.

:))

В сортире лучше быть юзером, чем админом.

:))

Приходит мужичок в компьютерную лавку и спрашивает:

— У вас есть спирали для чайников?

Продавец:

— Спираль? Для... чайников?

:))

Американская школа для одаренных детей, 1970 год, урок информатики.

— А теперь, детки, какие программки вы бы хотели написать, когда подрастаете? Вот ты, Питер?

— Я бы написал такую крутую утилиту, которая бы быстро так лечила бы винчестер от ошибок!

— Молодец, Питер! А ты, Юджин?

— А я бы сделал такую прог-

рамму, которая бы быстро и без глюков сжимала файлы!

— Умница, Юджин! А ты, Билли, чего молчишь?

— Ну, ничего-ничего! Будет вам всем быстро, будет вам без глюков...

:))

Хуже всего приходится программистам из Microsoft. Им, бедолагам, в случае чего и обругать-то некого.

:))

Вчера группа лучших туркменских программистов сделала

очередную попытку выхода в Сеть. Увы, как и в прошлый раз, результат оказался неутешительным — 8 человек погибли, 26 человек госпитализированы с ожогами различной степени тяжести. Что ж, итог вполне закономерен, 220 вольт — это вам не шутки!

:))

Windows: Вы действительно хотите удалить этот файл?

Юзер: Да!

Windows: А почему?

:))

У одного компьютерщика скринсейвером были рыбки. Кота госпитализировали с диагнозом "Общее истощение организма и социально опасное поведение".

:))

Если компьютер завис — выдерни шнур, выдави стекло.

:))

Народная примета: если программист в 09.00 утра на работе — значит, он там ночевал...

:))

Приходит новый русский в гости к другому в его новый особняк. Тот ему показывает все: холл, бассейн, спортзал... Заходят в ванную.

— Ой, а что это у тебя плитка



Автор рассказа: **Юрий Нестеренко**

Вопросы и железные ответы

Вопрос: У меня не хватает денег на новую мышку, и я хочу разогнать старую. Это можно сделать?

Ответ: Прежде всего, нелишне будет напомнить, что всякий разгон — дело чреватое, и, следуя нашим советам, вы действуете на свой страх и риск. Но, в принципе, большинство мышей, выпущенных до 1999 года, успешно разгоняются. Следует, однако, учесть возможные побочные эффекты. Во-первых, во избежание пробуксовок рекомендуем поставить в мышь шипованную резину. Во-вторых, в разогнанной мыши из-за высокой частоты вращения шарика возникает сильный гироскопический эффект, препятствующий отклонению мыши от курса. При программировании или вебсерфинге это не помешает, а вот художнику, которому часто приходится водить мышью по кривой траектории, может создать проблемы. В-третьих, разогнанную мышшь необходимо оснастить коробкой передач хотя бы на три скорости — иначе потери мощности сведут все выгоды от разгона фактически к нулю. Ну и, наконец, вам понадобится установить на мышшь кулер, который будет отгонять запахи горелой резины подальше от рабочего места.

Если же ваша мышшь выпущена после 1999 года, то, скорее всего, сделать ничего нельзя: в современных мышках возможность разгона заблокирована аппаратно, а в оптических этому и вовсе препятствует фундаментальный принцип постоянства скорости света.

Вопрос: Когда я сижу за компьютером больше 30 часов подряд, у меня начинают уставать глаза, болит голова и хочется спать. Мой друг говорит, что это из-за низкой частоты кадров. Как ее увеличить?

Ответ: К сожалению, никак: это аппаратное ограничение конструкции монитора. Но проблему негативного воздействия мерцания на глаза можно решить с помощью стробоскопического эффекта: для этого надо моргать

с частотой кадровой развертки.

Вопрос: У меня есть пишущий сидюк, но нет болванок R/W. Как мне сделать новую запись на обычную болванку?

Ответ: Вопреки распространенному мнению, на обычные болванки тоже можно писать несколько раз. Причем даже с двух сторон. Для этого вам потребуется обычный фломастер. Информацию следует записывать по часовой стрелке, от краев диска к центру. Количество информации, которую можно записать таким образом, зависит от плотности строк и степени сжатия букв. Этот способ имеет и то преимущество, что для считывания вообще не требуется CD-привод (достаточно обычного сканера), а очистить диск для новой записи можно с помощью простого ластика, смоченного в спирту. Следует, однако, помнить, что метод непригоден для записи звуковых файлов и исполняемых модулей.

Вопрос: У моего друга винчестер упал в ведро с бензином. Что теперь делать? Бензин 95.

Ответ: К сожалению, 95-ый бензин очень плохо защищен от падения, так что теперь, скорее всего, его придется просто вылить. Рекомендуем на будущее проапгрей-

диться хотя бы до 98-го бензина, если ваша машина это позволяет.

Вопрос: Я купил себе крутые колонки, но у меня проблема. Когда я врубаю их на полную мощность, стол так трясется, что компьютер съезжает и падает на пол. Я сменил уже пять драйверов звуковухи и три компьютера. Помогите, плиз!

Ответ: Эту проблему легко решить, если отрегулировать длину проводов, идущих к колонкам. Разница должна равняться половине длины волны электрического сигнала. Тогда сигнал будет приходить в левую и правую колонки в противофазе, и вибрация будет взаимно гаситься. Кроме того, рекомендуем укоротить провод питания компьютера — тогда при падении компьютер успеет сам себя выключить и запарковать винчестер.

Вопрос: Хочу купить себе новый корпус, но не знаю, какой выбрать: десктоп или тауэр. Подскажите, какой из них быстрее? **Ответ:** Они одинаковы по быстродействию. Хотя в tower'ax электроны, двигаясь по проводам сверху вниз, разгоняются под действием силы тяжести, но они в такой же степени замедляются, когда движутся в обратном направлении, так что суммарный эф-

фект будет таким же, как в desktop'e. Выигрыша можно добиться только в узком классе задач, где данные передаются преимущественно в одном направлении (причем важно не перепутать, в каком именно). Но есть еще одна тонкость. Двигаясь в вертикальном направлении, электроны совершают работу в поле силы тяжести, что требует дополнительного расхода энергии, — так что корпуса типа tower менее экономичны.

Вопрос: Мой друг говорит, что винчестер должен крутиться без остановок, тогда от нагревания его емкость увеличивается. Это правда? Если да, то грозит ли выключение потерей данных?

Ответ: Нет, это неправда. Существует, правда, другой эффект, способный увеличить емкость винчестера: под действием центробежной силы данные постепенно смещаются к краю диска и уплотняются там, освобождая место в центральной зоне. Но такой прирост емкости незначителен, а использование этого эффекта требует сложного перепозиционирования головок, поэтому с ним предпочитают бороться. Современные высокоскоростные винчестеры IBM, например, при непрерывной работе периодически останавливаются на несколько секунд, чтобы данные вернулись на место. :))

**ОСТАЛИСЬ ТОЛЬКО
19 И 15 ДЮЙМОВ!**



такая мелкая?

- Мелкая, зато фирменная.
- А фирма какая?
- Intel.

:))

Как начинается установка Windows: "Добро пожаловать в программу установки Windows!.. Мы долго и упорно работали..."

Теперь ваша очередь!

:))

Новейший российский микроп-

роцессор имеет не только повышенное быстродействие и уменьшенное энергопотребление, но и четыре удобные ручки для его переноски грузчиками и улучшенную систему охлаждения, легко подключаемую к обычному водопроводному крану.

:))

В России и в США одновременно созданы самообучающиеся компьютеры с искусственным ин-

теллектом. Ровно через 1 год 22 дня 13 часов 25 минут 34 сек. американский компьютер взломал управление ядерными ракетами и уничтожил все живое. Русскому же компьютеру было все равно — он спился где-то месяцев за 5-6 до этого.

:))

Перепись населения. Спрашивают программиста:

— Ваш родной язык.

— Как это родной язык?

— Ну какой вы язык с детства изучали, всю жизнь использовали?

- Basic.
- Да нет, настоящий.
- А! Настоящий! Тогда Си.

:))

— Чем отличается программист от политика?

— Программисту платят деньги за работающие программы.



ТЕСТ 44

ВЕСНА НА УЛИЦЕ ИГР

С наступлением настоящей жаркой весны номер буквально заполнили хитовые игры! Вы только посмотрите на свежевышедшие проекты: **Far Cry**, **Unreal Tournament 2004**, **Battlefield Vietnam** — одни звездные имена. По такому случаю, наш сегодняшний весенний «Тест» посвящен исключительно самым свежим играм — им, и только им. На улице им. Игры пришла долгожданная весна, так что страхи с ваших мудрых голов зимне-осеннюю пыль и приготовьтесь отвечать на наши каверзные вопросы.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1. До чего же изобретательный народ эти вьетнамцы! Не обладая должной технической мощью, в шестидесятых они одержали победу над американцами исключительно хитростью. Вот и в игре **Battlefield Vietnam** «гуки» исключительно изобретательны — и во время боевых действий используют такие интересные средства борьбы, как...

А. ...металлические колючки, которые крайне весело подбрасывать под колеса вражеской техники.

Б. ...ямы с острозаточенными деревянными кольями на дне.

В. ...ловушки с тяжелыми бревнами, которые стремительно дают пехоту врага.

Г. ...механические многозарядные арбалеты с ядовитыми стрелами.

Д. ...динамитные шашки с дистанционным взрывателем.

2. **Unreal Tournament 2004** — очередная ступень эволюции знаменитой серии. По сравнению с предыдущей частью, в этой игре появились:

А. Игровой режим Assault.

Б. Игровой режим Onslaught.

Г. Игровой режим Bombing Run.

Г. Передвижные транспортные средства.

Д. Возможность отдавать ботам голосовые приказы при помощи микрофона.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3. Сюжет хитового экшена **Far Cry** повествует о бесчеловечных экспериментах некоего безумного ученого, который построил военизированную базу на тихом острове посреди океана и там...

А. ...трудился над созданием атомной бомбы.

Б. ...создавал армию послушных зомби.

В. ...занимался генетическими экспериментами.

Г. ...разрабатывал психотропные вещества.

Д. ...тихо пьянствовал.

4. Забавный отечественный квест под названием «Революционный квест», в котором главгерой помогает вождям пролетариата в организации Октябрьской революции 1917 года, заканчивается тем, что...

А. ...вожди вступают в заговор и убивают главного героя.

Б. ...Троцкий переодевается в женское платье и сбегает из страны вслед за Керенским.

В. ...Ленин, устав от организации питерского восстания, машет на все рукой и возвращается в Разлив.

Г. ...главный герой попадает в пространственно-временной континуум и оказывается в 1812 году.

Д. ...квест ничем вразумительным не кончается — разработчики обещают скоро выпустить вторую часть.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5. **Lords of the Realms III** — долгожданная третья часть известной стратегии, вышла аккурат спустя десять лет со дня релиза оригинальной игры.

А. Именно так — попали на юбилей.

Б. Где-то в ваших расчетах есть ошибка.

6. Главный герой вестерн-экшена **Dead Man's Hand** мстит обидчикам за... свою собственную смерть!

А. Да что вы, он — живет всех живых.

Б. Точно, прямо как в фильме «Мертвец»!

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти «белую ворону» среди правильных изречений.

ПРОСТОЙ РЕЦЕПТ СЧАСТЬЯ



Внимательно посмотрите на этого человека. Его лицо просто светится от счастья. А все почему? Потому что он уже стал обладателем уникальной, коллекционной, неповторимой и крайне полезной в хозяйстве **оптической мыши с фирменным логотипом «Игромании»!** Если вы пришлете в редакцию правильные ответы на вопросы нынешнего «Теста» и попадете в пятерку победителей, то у вас появится уникальная возможность стать счастливым обладателем этого без преувеличения замечательного девайса, а также фирменной сумки для переноски мышей на длительные дистанции! Спешите, тираж мышей — строго ограничен!

7. Многопользовательский экшен **Battlefield Vietnam** (А) является идейным наследником игры **Battlefield 1942**, (Б) создан той же командой разработчиков (В), повествует о войне армии США с армией Южного Вьетнама (Г) и поддерживает сетевые ристалища с одновременным участием до 64 человек (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик**
(Evil_Maniac@igromania.ru).

Над душой у него стоял **Матвей Кумби**.



MACLITAB 1:1

СКРИНТУРС НОМЕР 4 АПРЕЛЬ

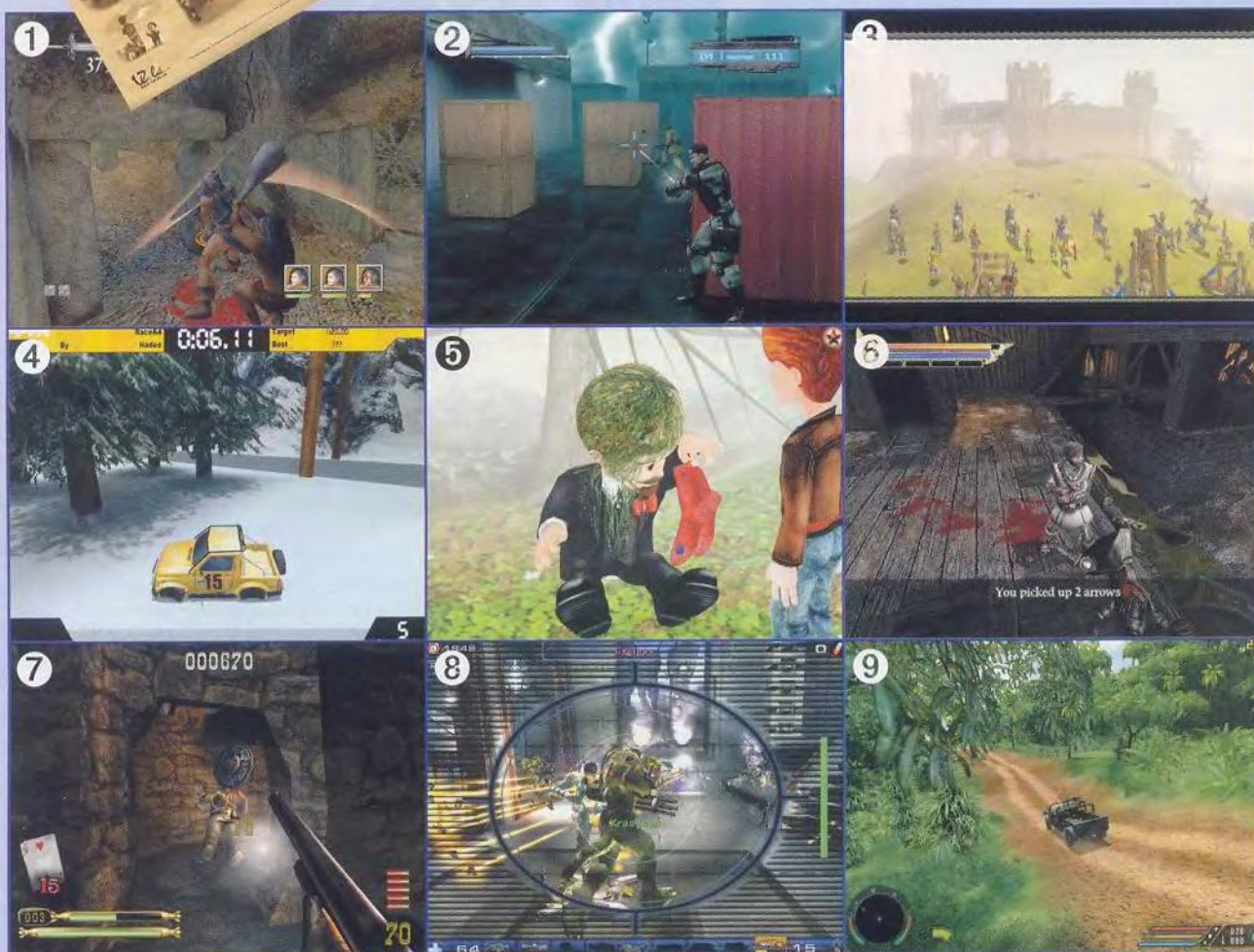
Все как обычно: девять картинок из игр и девять ваших правильных ответов. Пятеро победителей, которые безошибочно угадают происхождение всех девяти скриншотов, получат по DVD-боксу рабоче-крестьянского, интернационал-социалистического, велико-октябрьского и просто революционного квеста под названием «Революционный квест». Призы любезно предоставлены компанией «Бука».

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»:

Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под пристальным взором Матвея Кумби.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА

№3/2004

Скринтурс №3. Март

И кто бы мог подумать, что бедных Lords of EverQuest дорогие читатели будут принимать и за Wars & Warriors: Joan of Arc, и за Uru: Ages Beyond Myst, и даже за Gothic III! Без преувеличения: на самой первой картинке нашего мартовского скринтурса срезалось более половины всех участников. Зато остальные — проявили буквально чудеса находчивости и в

большинстве случаев давали исключительно правильные ответы.

Правильные ответы

1. Lords of EverQuest
2. Магия войны: Тень повелителя
3. Halo: Combat Evolved
4. XIII
5. Star Wars: Knights of the Old Republic
6. Dead to Rights

7. Star Trek: Elite Force 2
8. Uru: Ages Beyond Myst
9. Broken Sword: The Sleeping Dragon

Победители

1. Михаил Пошевалов (г. Тверь)
2. Просто Алексей (г. Москва)
3. Женя Ельчин (zhenya@54.ru)
4. Сергей Мишин (Санкт-Петербург)
5. Александр Кириченко (г. Киев, Украина)



Все победители "Скринтурса" получат по коробке с аутентичным экшеном The Great Escape, предоставленным компанией "Бука".

Тест №43. Время блокбастеров

И снова — удивления, удивления и удивления. Кто бы мог подумать, что такой, казалось бы, банальный вопрос по игре Crazy Taxi вызовет такую растерянность среди наших дорогих читателей: некоторые абсолютно всерьез утверждали, что в этой замечательной игре за кадром играла музыка группы... Вопли Видоплясова. А ведь это было не что иное, как Offspring. Что же касается остальных вопросов, то в целом большинство читателей давали правильные ответы, затрудняясь лишь с вопросом о людях-пингвинах из Beyond Good & Evil.

Правильные ответы

1. А (Со времен первой части прошло сорок лет)
2. Д (Люди-пингвины)
3. Б (Offspring)
4. Г (Совершать короткие пробежки по стенам)
5. Б (Что-то здесь не так)
6. А (Точно, это очень приятный бонус)
7. Г (за 30 000 лет до начала классической кинотрилогии)

Победители

1. Александр Баргояков (г. Абакан, Хакасия)
2. Дмитрий Бердников (dem0n_3@rambler.ru)

Господин Александр торжественно получает от нас аудиосистему Jet Balance 341, ну а господин Дмитрий — аудиосистему Jet Balance 331. Поздравляем их! Призы на конкурс любезно предоставлены компанией Jet Balance.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Эротические похождения Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0 и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по email, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №5, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №7.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому

журнал "принадлежит". То есть ответы на майские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 31.05.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати — тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести раниние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".



TOURNAMENT 2004

МАЙ

	3	10	17	24
	4	11	18	25
	5	12	19	26
	6	13	20	27
	7	14	21	28
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30

ournament 2004

Extreme

И
Т
Р
О



4 31
5
6
7
8
9
0

1 Vietnam
Arts
Illusions
фрт Клуб

BATTLEFIELD VIETNAM